★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

Gry Komputerowe

numer 1/94 (2) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000

COMPUTER STUDIO

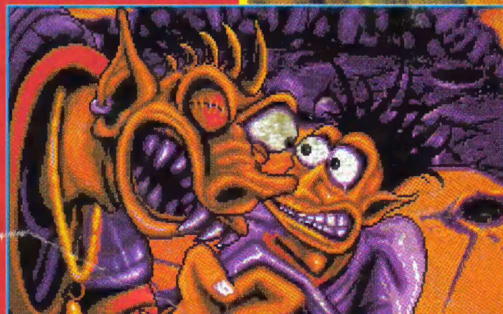
W CO GRAĆ

JAK GRAĆ

LISTA PRZEBOJÓW



- SIMON ...
- GOBLINS 3



- URIDIUM 2
- TURRICAN 3
- LARRY 6
- LOST IN TIME
- PLAN 9



- SAM & MAX

CZY MASZ JUŻ „GRY KOMPUTEROWE"?

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

CZEŚĆ!

Pierwszy numer mamy za sobą, a co za tym idzie, są już pierwsze sygnały od Czytelników. Dziękujemy za wszystkie listy i telefony. Obiecujemy, że wszelkie sugestie i uwagi weźmiemy pod uwagę.

Cieszy nas, że pismo się podoba i że jest tak wielu chętnych do nawiązania współpracy. Nie ma sprawy piszcie dużo i często.

Nowy numer „Gier Komputerowych" przynosi, jak zwykle, recenzje, opisy gier starych, nowych i najnowszych – tych które już się ukazały, a także tych, które dopiero powstają. Ponadto znajdziecie tu listy przebojów i podpowiedzi do wielu ciekawych gier. Nasze pismo ma charakter raczej recenzyjny, a my chcemy zaprezentować Wam jak najwięcej gierek, w związku z tym opisy do nich są krótkie. Jeśli szukacie dokładnych i pełnych instrukcji do wielu trudniejszych programów, to zapraszamy do lektury miesięcznika „Computer Studio" redagowanego również przez nas zespół.

Jako ciekawostkę dodam, że większość gier opisywanych w naszych czasopismach, możecie zobaczyć „na żywo" w programie telewizyjnym „Klub Domowego Komputera", który emitowany jest we wtorki w pr. I TVP.

Tak więc czytajcie, oglądajcie i grajcie w GRY KOMPUTEROWE, a moc będzie z Wami.

red. nacz. Marek Suchocki



SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Gry Komputerowe

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 11-19)

redakcja
red. nacz.
Marek Suchocki

z-ca red. nacz.
Dariusz Kazik

Leczek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)

współpraca
M. Bakuliński, A. Fijałkowski,
P. Pawlak, M. Węglowski,
L. Zaciura

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
P.P.W. UNIPROM
Warszawa, ul. Mińska 67

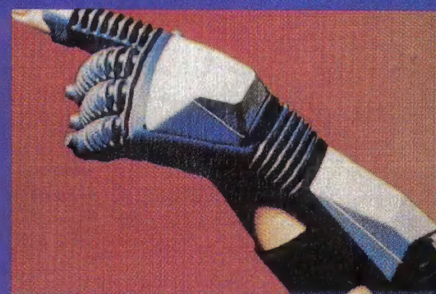
Długa droga ewolucji jaką przeszły gry komputerowe, doprowadziła do ciekawej sytuacji na rynku zarówno „soft", jak i hardware. Producenci prześcigają się w tworzeniu coraz lepszych programów oprawionych przepiękną grafiką i bajeczną muzyką. Wszystko z myślą o szanownym kliencie. I w tym momencie następuje ciężki zgrzyt. Pan szanowny klient postanawia sprawić sobie nową gierkę czy użytek i wstępuje do odpowiedniego punktu usługowego. Tam dowiaduje się, że swój wypieszczony, nie tak znów dawno temu nabyty sprzęt może niestety, wsadzić sobie w... Dotyczy to zwłaszcza komputerów kompatybilnych z IBM PC. Nie mają one, tak jak np. najnowsze Amigi czy Atari Falcon specjalizowanych procesorów do obsługi grafiki, muzyki, itp. W PC-cie wszystko zostaje na „głowie"(???) zasapanego procesora głównego. Na pewno przydałaby mu się pomoc...



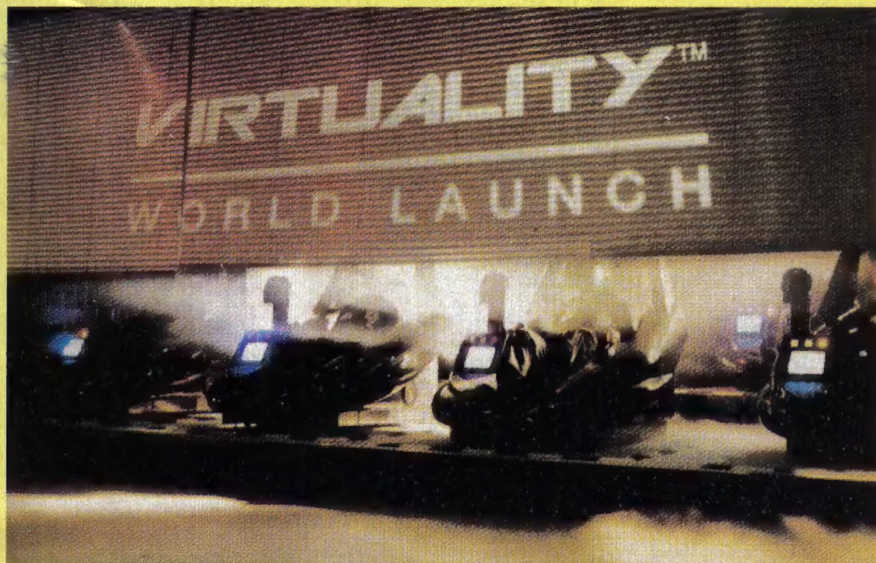
VIRTUAL REALITY

Autorzy najnowszych gier zdają się nie zauważać nowego stanu rzeczy, lecz po prostu nie mają wyboru. Chcecie więcej realizmu w symulatorach lotu? Chcecie. A procesorek 486 macie? Nie macie, ale to jeszcze jakoś ujdzie... Więc może 386?... Też nie?! No to bardzo nam przykro – „Fatal error, 80386 required but not present".

Tak, tak... Dzisiejsze programy stawiają naszym komputerom bardzo wysokie wymagania. Spowodowane jest to ciągłym podnoszeniem „poprzeczki" przez producentów oprogramowania oraz szaleńczym dążeniem do ideału i doskonałości. Jednym z wielu przykładów mogą być tzw. „przygodówki", w których programiści starają się wiernie odtworzyć rzeczywistość. Przyjrzyjmy się bliżej grze pt. „Alone in the Dark" autorstwa Infogrames na IBM PC: jej bohater(ka) krąży po starym, opuszczonym domu w poszukiwaniu śladów zabójcy swego wuja. Na większą uwagę niż scenariusz zasługuje sposób przedstawienia tegoż domu, otoczenia, scenerii, itp. – zastosowano wyrafinowaną grafikę trójwymiarową w 256 kolorach karty VGA. Daje to graczowi ogromne poczucie realizmu, gdyż obraz 3D jest w istocie najbliższy obrazowi, który widzimy własnymi oczami patrząc na otaczający nas prawdziwy świat. Dodajemy do tego wcale szybką animację (oczywiście na 386) i uzyskujemy w miarę wierny i możliwy obraz świata rzeczywistego jaki kiedykolwiek udało się stworzyć na komputerze klasy PC. Jeszcze lepsze efekty w dziedzinie grafiki komputerowej uzyskano w „Alone in the Dark 2".



Kolejnym przykładem gry wykorzystującej po części elementy świata wirtualnego jest „The Legacy" firmy MicroProse. W tym przypadku grafika wektorowa została całkowicie zastąpiona „skaningami" – obrazy całego otoczenia zostały za pomocą specjalistycznego sprzętu wprowadzone do pamięci komputera. W rezultacie poczucie realizmu jest znacznie większe, lecz takie rozwiązanie ma też swoje wady. Otóż owe „skaningi" są nieruchome. W „Legacy" sterowanie bohaterem odbywa się poprzez uaktywnienie ikony z odpowiednią strzałką symbolizującą kierunek ruchu – do przodu, do tyłu, w lewo, w prawo, obrót w prawo, lewo. Po „kliknięciu" myszką, komputer po prostu doczytuje z twardego dysku (lub dodatkowej pamięci, jeśli ktoś taką posiada – trwa to niezauważalnie krótko) kolejny obrazek, będący tak naprawdę fragmentem scenerii. Podczas gdy w „Alone in the Dark" wszystkie animowane elementy scenerii to przysłowiowe „wektory", w „Legacy" mamy do czynienia z postaciami digitalizowanymi (tak, jak w przypadku scenerii). Podobną do „Legacy", lecz jeszcze bardziej rozbudowaną jest gigantyczna seria „Ultima" firmy Origin. Spośród wszystkich na PC, to właśnie ona naj-





bardziej przypomina podróż po wyimaginowanym świecie, sprytnie odzwierciedlając rzeczywistość. Należy tu wspomnieć o bardzo ważnej rzeczy – w „Legacy" i „Ultimie" widzimy otoczenie niejako „oczami bohatera", natomiast w „Alone in the Dark" patrzymy z perspektywy i różnych ujęć kamery. Proszę jednak zauważyć, iż mimo tych znaczących z punktu widzenia gracza różnic, wszystkie starają się możliwie najwierniej przenieść realia na ekran komputerów domowych. Jak już przed chwilą napisałem, do obsługi wirtualnego świata potrzebna jest maszyna o ogromnej mocy obliczeniowej. Niewielu z nas posiada płytę główną z procesorem 486. Jego wielką zaletą jest wbudowany koprocesor matematyczny, który znacznie przyspiesza wykonywanie wszelkich operacji na liczbach zmiennoprzecinkowych. Gdy tylko procesor główny zauważy ich obecność, oddaje pałeczkę swemu szybszemu koledze. Wtedy przyspieszeniu ulega wszystko związane z kalkulowaniem pozycji obiektów na ekranie i ich przemieszczaniem – chodzi tu oczywiście o animację (dlatego stosuje się koprocesory w profesjonalnych programach wspomagających projektowanie, np. CAD czy 3D Studio). Oczywiście posiadacze wolniejszych maszyn, np. 286 czy 386 mogą dokupić koprocesor w postaci dodatkowej „kostki", na którą producent komputera pozostawił miejsce na płycie głównej. Tak więc im szybszy procesor, tym płynniejsza i szybsza animacja. Ale to jeszcze nie wszystko! W parze z dużą szybkością idzie duża pojemność. Innymi słowy, im więcej wolnej pamięci operacyjnej, tym lepiej, a ilość posiadanych megabajtów odbije się na jakości rozrywki. Coraz więcej gier potrzebuje co najmniej 2 MB. Naturalnie nie zaszkodzi mieć więcej, np. 4 MB. Wtedy komputer przyspiesza jeszcze bardziej, przechowując najczęściej używane informacje w rozszerzonej pamięci zamiast doczytywać je za każdym razem z twardego dysku.

Jeśli już o pojemności mowa – przyda się duży dysk twardy. Programy gatunku „Virtual" nie wiedzą, co to ścisłość i zwięzłość. Dobra gra zajmie około 25–30 MB. Niestety trzeba się z tym liczyć, więc im większy twardziel, tym lepiej. Warunkiem podziwiania wielokolorowej grafiki wysokiej rozdzielczości (a tylko taka naprawdę się nadaje) jest posiadanie odpowiedniej karty graficznej. Teraz nawet każde dziecko wie, że obecnym standardem jest wszędobylska VGA. W ostatnim czasie jak grzyby po deszczu (kwaśnym, kwaśnym) pojawiają się gry wykorzystujące podwyższoną rozdzielczość, tj. 640x480, a nawet 1024x768 punktów. Zaletą takiego rozwiązania jest wspaniała jakość grafiki, wadą – duży spadek prędkości działania naszego komputera – nie polecam posiadaczom maszyn 286 (a w coraz liczniejszych przypadkach 386) korzystania z takich programów. Kart pracujących w trybach VGA i SVGA jest wiele. W Polsce największym powodzeniem cieszą się wolne, lecz tanie karty firmy „Trident" i szybsze, za to droższe – „Tseng Labs". Coraz częściej stosuje się najnowsze karty o architekturze EISA i złącza Local Bus, pozwalające na przesyłanie danych z szybkością równą zegarowi procesora. Taki tandem wykazuje miażdżącą przewagę nad „zwykłymi" PC–tami. Jednak na razie jest to rozwiązanie dosyć drogie. Coraz większą popularność zdobywają także karty grafiki 24–bitowej (zainteresowanych tym zagadnieniem odsyłam do nr 1 „Professional CS") mogące wyświetlić na ekranie aż 16,777,216 kolorów. Dotychczas wykorzystywane są w większości do zastosowań profesjonalnych, lecz niewykluczone, że w przyszłości znajdą swe miejsce także w grach komputerowych.

A propos „kartek"... Nie obejdzie się bez porządnej karty muzycznej. Standardem stał się Sound Blaster – jest relatywnie tani jak na swe możliwości. Istnieje wiele wersji Sound Blastera, m.in. odmiana 16–bitowa wchodząca w skład zestawów multimedialnych – jakość odtwarzanego przez nią dźwięku jest bardzo zbliżona do jakości dźwięku odtwarzanego przez zwykłe odtwarzacze płyt kompaktowych.

Jeśli ktoś ma większą (dużo, dużo większą) porcję gotówki, może sprawić sobie coś lepszego, np. AdLib Gold 1000 wydający najwyższej jakości dźwięki stereo, pracujący w kwadrofonii. Wcale nie gorszy jest też raczej profesjonalny (co nie znaczy, że nie nadający się do gier) Roland MT–32 i LAPC–1. Przy nich Sound Blaster jest jak „byczek" przy... Sound Blasterze.

Uuufff! Sami widzicie, iż nasze hobby wymaga bardzo dużych nakładów finansowych. Biorąc pod uwagę sytuację materialną większości polskich rodzin i średnią pensję... Według statystyk, dominującą ostatnio konfiguracją jest 386 DX, jako tzw. pozycja wyjściowa stająca się obecnie standardem. Oczywiście to tylko statystyki, nie każdego bowiem stać nawet na taki sprzęt. Wtedy z pomocą przychodzi najnowsza technologia dostępna za znacznie mniejsze pieniądze, ale jakby pod inną postacią...

Od pewnego czasu w zachodniej części Europy możemy natknąć się na nowoczesne salony gier komputerowych. Nie są to dobrze znane stare „szafy" na żetony, lecz najnowszy sprzęt o ogromnych możliwościach, mogący pochwalić się niespotykanymi dotąd walorami rozrywkowymi. Specjalizowane procesory typu RISC są w stanie wykreować niewyobrażalnie rozbudowane sztuczne światy wirtualne. Aby łatwiej pojąć potęgę takiej maszyny, wysłuchajcie grzecznie opowieści kilku śmiałków (a nawet nieśmiałków), którzy wybrali się w odwiedziny do pełnej niespodzianek, wirtualnej krainy...

OPOWIEŚĆ 1

Tak właściwie to nie powinienem zabierać głosu na temat systemów virtual, gdyż moje doświadczenia są jedynie powierzchowne. Tylko dzięki namowom naczelnego zdecydowałem się dołączyć tutaj swoją opowieść. Mam nadzieję, że nie zanudzę, a jak na początek, to i tak dużo – są przecież wśród Was tacy, którzy w ogóle nie widzieli tego ustrojstwa, a ja TAK. Zacznijmy jednak wszystko od początku. Jest rok 1993. Targi CeBIT w Hanowerze jak zwykle przyciągnęły tłumy wystawców i tabuny ciekawskich. Wśród tych drugich, byłem i ja. Wprawdzie miałem tu do załatwienia trochę innych spraw niż podróż do „innego" świata, ale przemierzając wzdłuż i wszerz olbrzymie hale wystawowe, gdzieniegdzie widywałem stanowiska powiedzmy „wirtualne". Nie wszystkie one były do siebie podobne, a to ze względu na sprzęt w jaki je wyposażono. Spotkałem się z dość dużymi gabarytowo urządzeniami do których po prostu trzeba było wejść. Przy nich zawsze kręciło się najwięcej ciekawskich, więc ze zrozumiałych względów (braku czasu – to na wypadek, jeśli ktoś się nie domyślił) musiałem z tego zrezygnować. Było jeszcze kilka innych trochę mniejszych stanowisk. Tam wystarczyło wziąć do ręki coś na wzór zwykłego „joya", założyć hełm i usiąść sobie wygodnie. Co dalej się działo tego nie wiem, ale sądząc po odgłosach i minach grającego musiała to być niezła zabawa. Snując się dalej po olbrzymich przestrzeniach targów mogłem obserwować jeszcze wielu podróżnych do wirtualnego świata. Jedni umieszczeni w specjalnych zagródkach (o-





toczonych balustradą) z ruchomą podłogą, miotali się bezwładnie wpadając, co jakiś czas na barierki. Myślę, że gdyby nie one, to nie jeden z nich wybiłby sobie zęby w tym wirtualnym świecie, ale nie wirtualne a naturalne. Do diabła z takimi przyjemnościami. Jedno stanowisko wyglądało jednak dość sympatycznie. Tam też były barierki, ale jakieś mniejsze, a na dokładkę sympatyczne panienki podtrzymywały delikwenta, który trochę przeholował i biegając po wirtualnej rzeczywistości, tak naprawdę wyłażąc po prostu za barierki już bardzo rzeczywiste. Spodobało mi się to. Ustawiłem się w kolejce, ale gdy wreszcie się doczekałem i miejscowa „piękność" wyszczerzyła się do mnie w trochę nienaturalnym uśmiechu, a potem (o zgrozo!) zagadnęła mnie w rodzimym języku Goethego, zwątpiłem. Machnąłem ręką obróciłem się na pięcie, rzucając na odchodne „nie, dziękuję" (to już po polsku). Nie wiem jak Wy, ale ja wolę polskie dziewczyny (i to w naturze). To by było na tyle. CeBIT '94 coraz bliżej może teraz mi się uda...

opowiadał: Przemek B.

OPOWIEŚĆ 2

Londyn, wakacje '93

Przede mną futurystyczna czarna kabina sporych rozmiarów, wielkości mniej więcej „kioskowej" budki. Podchodzę bliżej. Do wąskiej szczeliny przypominającej zwykłą stację dysków, delikatnie wsuwam wręczony mi wcześniej „Smart Key" – bilet do drugiego świata kryjącego się wewnątrz... No to jadziem...

Mój „bilecik" właśnie został wciągnięty do środka. Komputer szybko odczytuje zapisane na nim informacje i po chwili oddaje go z powrotem. W tym samym momencie uruchamia się mechanizm otwierający drzwi kabiny – cichutkie „stęknięcie" i moim oczom ukazuje się średniej wielkości „podium", na którym natychmiast zajmuję miejsce (to takie przyzwyczajenie). Jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki ze ściany wysuwa się mała półeczka, na której leży czarny, lśniący hełm wyposażony w maleńki mikrofonik. Od razu zakładam go na głowę. Spoglądam w prawo i widzę małą manetkę kontrolną – pomoże mi podczas zabawy.

Nagle z głośniczków umieszczonych w hełmie dochodzi miły głos: „Are you ready?". Odpowiadam twierdząco i zasuwam czarną „przyłbicę". Teraz dopiero się zacznie...

Po 2–3 sekundach głuchej ciszy daje się słyszeć wspaniałej jakości muzyka płynąca z odpowiednio umieszczonych w kabinie głośników – to oczywiście kwadrofonia. Efekt jest piorunujący i w zasadzie nie do opisania. Na ekran wjeżdżają teraz napisy, które akurat g.... mnie w tym momencie obchodzą. Przechodzę więc do właściwej gry. Nie, tego nie da się opisać. Czy to rzeczywiście jest tylko „komputerowe"? Gdziekolwiek zwrócę wzrok, widzę wszystko jak w rzeczywistości, a jednak inne – stworzone przez komputer. Odwracam się – widzę zieloną ścianę. Spoglądam na wysuniętą przed siebie dłoń. Wspaniale! Mogę nawet zawiązać sznurówki – wirtualne, ale jednak!

Najwyższy czas na mały spacerek. Swe pierwsze, nieśmiałe jeszcze kroki kieruję w stronę groźnie wyglądających żelaznych drzwi. Zaraz, zaraz! Przecież... Nawet nie zauważyłem, że przez ten cały czas szedłem właściwie w miejscu – na przesuwającej się pode mną macie. Pora teraz na jakiś większy wyczyn. Decyduję się otworzyć te stalowe drzwi. Jak? Nie mam klucza, ale może nie są zamknięte. Wyciągam rękę i wolno dotykam klamki. Oczywiście nie czuję jej, chociaż widok wirtualnej ręki nieodparcie wskazuje zmysłom, że tak jest w rzeczywistości. Naciskam lekko i... słyszę przejmujący zgrzyt. Drzwi otwierają się wolno i z wielkim łoskotem. Czekam więc dobrą chwilkę. AAAAAhhhhhhgg! Nagle wyskakuje jakiś potwór i próbuje zamachnąć się na mnie ociekającym krwią toporem. Co robić?! Rozsądek nakazuje cofnąć się parę kroków wstecz. Tak też robię – ruchoma mata posłusznie zmienia swe położenie, równolegle z narzuconym przeze mnie tempem. Bestia nie daje za wygraną. Rozglądam się wokół. Nie widzę niestety żadnej broni, a walka na pięści może być zbyt ryzykowna.

Rany Julek! Trzeba salwować się ucieczką. Nie zastanawiając się długo, po prostu zaczynam biec. Wrażenie jest niesamowite. Mijam różne sprzęty, pomieszczenia. Wreszcie mocno zziajany, odwracam się. Zamieram ze strachu. Za późno nawet na pacierz. Kątem oka widzę tylko błysk topora. W tej samej chwili obraz czerwienieje, a potem ciemnieje i robi się czarny. Potworek miał widać niezłe turbo, a ja nigdy nie byłem dobrym sprinterem. Poniosłem właśnie wirtualną śmierć...

Nie zamartwiam się tym jednak, bo wykupiony przeze mnie „Smart Key" pozwala odrodzić się ponownie. Ruszam więc w dalszą wędrówkę. Przyrzekam sobie w duchu, że teraz zaplanuję ją lepiej i nie dam się załatwić. Zobaczymy czy mi się to uda...

Po około 10 sekundach marszu teren zaczyna robić się nieco pagórkowaty. Z czasem przekonuję się, że jestem w... górach! Włażę do jakiejś groty. Ciemno jak diabli. Oho, na ścianie wisi jakaś pochodnia. Biorę ją. Teraz jest już o wiele jaśniej. Słyszę odgłos spadających z góry kropel wody. Na zewnątrz hula straszny wiatr. Nie mam innego wyboru, jak przeczekać złą pogodę i zostać tutaj. Jednak pchany wielką ciekawością zagłębiam się w czeluściach podziemnych korytarzy. Stąpam delikatnie i ostrożnie, by znów nie wpaść w jakieś kłopoty. Po chwili okazuje się jednak, że kłopoty to moja specjalność. Zbliżam się bowiem do wiszącego nad wielką przepaścią mostu, na którym stoi jakiś wampirowaty gościu w towarzystwie małego karzełka. Problem w tym, że nie chcą mnie przepuścić, a na domiar złego nie mogę zawrócić, gdyż z tyłu nadciągają inne potworki. Szybko okazuje się, że to zwykli zbóje, którzy pragną zedrzeć ze mnie, co się da, a potem zwyczajnie ukatrupić. Ale ja nie poddam się tak łatwo! Chwytam mocniej rękojeść pochodni i walę nią w łeb małego karzełka. Malec wyje i wierci się strasznie. Właśnie okazuje się, że niechcący wypaliłem mu oczy. Korzystając z tego smutnego faktu, podnoszę go i rzucam w wampirowatego gościa. Natychmiast traci on równowagę i spada w przepaść. Nie namyślając się długo, przebiegam na drugą stronę i czekam na biegnących z tyłu zbójów. Gdy są już na moście, przepalam pochodnią jedną z głównych lin i... oni także mają okazję przekonać się o ziemskiej grawitacji...

Uff! Muszę się bardziej pilnować. Idę dalej, teraz już naprawdę postaram się być ostrożny. Wkrótce znajduję miecz. Przydaje się bardzo w walce ze skaczącymi pająkami. Nagle zdaję sobie sprawę, że trzeba wracać – zabawiam tu chyba zbyt długo. Niestety, wyjście zostało zablokowane śnieżną lawiną. Miotam się więc po różnych jaskiniach w poszukiwaniu drogi na zewnątrz. Ku mojemu wielkiemu zaskoczeniu – nie znajduję. Dałem się wykiwać – ciekawość to pierwszy stopień do piekła. Duszę się w wirtualnej grocie i na dodatek z braku wirtualnego powietrza – co za pech!

Tak to skończyła się moja przygoda w sztucznym komputerowym świecie, do złudzenia przypominającym rzeczywistość, no może trochę zbyt kanciastego jak na mój gust. Zlany potem, wygramoliłem się z czarnej kabinki, kryjącej w sobie inny wymiar... Na zewnątrz przywitały mnie życzliwe i pełne współczucia uśmieszki. Gdyby wiedzieli, co przeszedłem... Oho! Następny śmiałek już zajmuje moje miejsce i wyrusza w baśniowy świat wirtualnej rzeczywistości.

opowiadał: Wojtek S.
wysłuchał i opracował: Sandey



Kontynuacje nie są niczym nowym w skomercjalizowanym świecie filmu czy gier komputerowych. Olbrzymie sagi, jak „Ultima" firmy Origin, słynne serie firmy Sierra – „Space Quest", „King's Quest", „Hero's Quest", to przykład na to, jak przez wiele lat można eksploatować ten sam pomysł powielając go w nowych odcinkach. Złośliwi twierdzą, że pierwsze części słynnych „tasiemców", pomimo gorszej oprawy graficznej i dźwiękowej, są dużo lepsze od ich kontynuacji. Są bardziej pomysłowe, dowcipne – po prostu „świeższe". Podzielam ten pogląd i dlatego „z pewną taką nieśmiałością i niedowierzaniem" sięgam zawsze po „odgrzewanki". Tym razem na horyzoncie pojawił się „Star Trek". Fabuła gry oparta jest oczywiście na „nieśmiertelnym" serialu telewizyjnym, który można oglądać do dziś pod warunkiem, że dysponujemy „kablem" lub „talerzem". Film jak film, powiedziałbym, taki sobie. Od razu widać, że zrealizowano go wiele lat temu, bo na kilometr zalatuje starzyzną.

Można to oczywiście lubić lub nie. Są nawet tacy, którym to bardzo odpowiada. Musi ich być chyba wielu, bo w przeciwnym wypadku nie zdecydowano by się na zakup drogiej, jak by nie było, licencji i realizację komputerowej wersji kosmicznych przygód.

Trzeba przyznać, że autorzy gry tj. firma Interplay odwalili kawał dobrej roboty. Udało im się połączyć wiele elementów charakterystycznych dla różnych gatunków gier – symulacji lotu, Adventure i Role Playing. Znany już program (także w naszym kraju) „Star Trek: 25th Anniversary", niezwykle rozbudowany i pomysłowy, zaopatrzony w doskonałą grafikę (VGA), prosty w obsłudze, zyskał już wielu fanów na całym świecie. Nadszedł więc czas aby... no właśnie, co? Oczywiście, wypuścić jego kontynuację. Chłopaki z Interplay nie próżnują i dzielą nas dosłownie sekundy od premiery nowej części „Star Treka".

Jak zwykle spotkamy tam dobrych znajomych tj. kapitana T. Kirka, Mr Spocka i Dr McCoy. I tym razem niezmierzone otchłanie kosmosu będziemy przemieszczali naszą niezniszczalną „balią" kosmiczną o wdzięcznej nazwie U.S.S. Enterprise. Nowy program nosi tytuł „Star Trek: Judgment Rites", a na śmiałków, którzy zechcą rzucić się w wir wielkiej przygody czeka 8 oryginalnych misji, w trakcie których czeka Cię wiele niespodzianek. Możesz np. spotkać tajemniczych kolonizatorów planet śmierci...

Usiądź więc wygodnie w fotelu pilota, zapnij pasy i ruszaj na podbój kosmosu kapitanie.

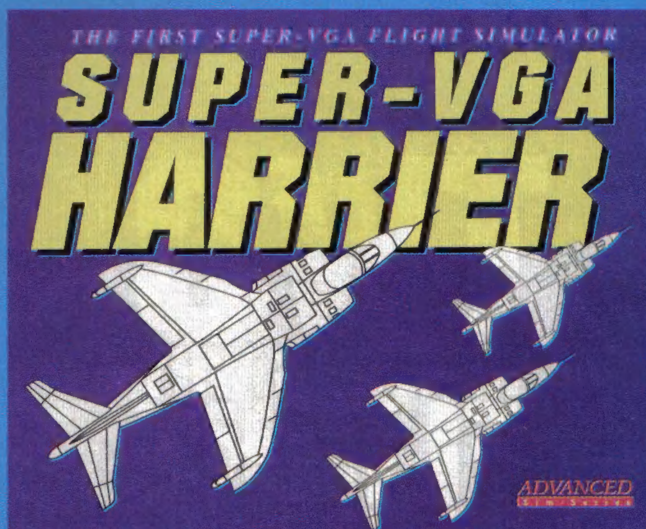
■MS

STAR TREK nowe przygody

Wyobraźcie sobie, że właśnie wczoraj znudziła mi się grafika wektorowa i „schodkowe" wieloboki towarzyszące symulatorom lotu. Pomimo ciągłego pędu producentów gier tego typu do jak najbardziej realistycznego przedstawienia lotu, pewne jest, że standardowa rozdzielczość karty VGA to stanowczo za mało.

Pora coś z tym zrobić – pomyśleli zdrowo programiści z firmy Domark i... hura! Wypuścili pierwszy na PC–ta symulator lotu w rozdzielczości 640 x 480 w 256 kolorach. Dopiero teraz sylwetki samolotów nabiorą prawdziwych kształtów, a powietrzna walka, prawdziwego uroku. Ciekawe tylko, za jaką cenę? Mam tu na myśli oczywiście wymagania sprzętowe. Wypada teraz wszystkie 386–ki wywalić po prostu do śmietnika, a zaopatrzyć się w 486 lub na wszelki wypadek w Pentium! To już chyba drobna przesada, ale to niestety samo życie.

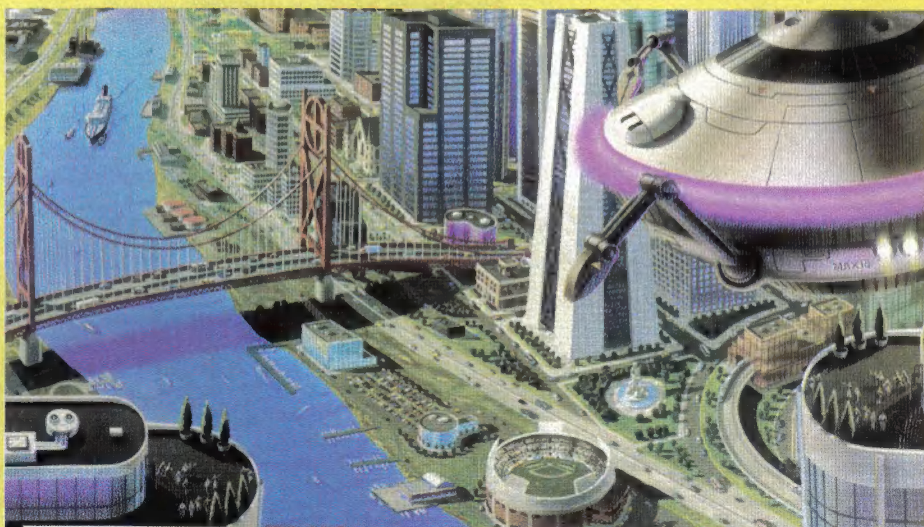
■Sandey



Sim City 2000

Myślę, że tytuł „Sim City" powinien budzić szacunek u każdego miłośnika gier strategicznych. Ten program bowiem zrewolucjonizował gry komputerowe (czy ktoś to dzisiaj doceni?). Wytyczył kierunki rozwoju dla nowej generacji programów strategicznych i ekonomicznych, w których celem gry było tworzenie, nie jak dotychczas, niszczenie. Sam Peter Molyneux z Bullfroga stwierdził, że programem, który zainspirował go do stworzenia legendarnego „Populousa", był właśnie „Sim City". Przypomnę, że gra jest symulacją „życia" miasta odzwierciedlająca całą złożoność rozwoju, zarządzania i prawidłowego funkcjonowania wielkiej aglomeracji. Nie jest to zadanie łatwe o czym niejednokrotnie mogli przekonać się grający w „Sim City". Sukces w grze zależy bowiem od umiejętności koncepcyjnego myślenia, kojarzenia faktów, przewidywania i odpowiedniej kalkulacji. Krótkowzroczność przy podejmowaniu ważnych decyzji może w przyszłości spowodować wiele komplikacji w rozwoju miasta.

Znakomita firma software'owa Maxis, zaistniała na światowym rynku właśnie dzięki „Sim City". Później próbowała powtórzyć ten sukces opracowując wciąż nowe gry jak „Sim Earth", „Sim Life", „Sim Ant", „Sim Farm" wzorowane na swoim wielkim przeboju. Teraz po latach, Maxis wraca do swego pierworodnego. Już niebawem ukaże się gra „Sim City 2000" będąca ulepszoną (i to bardzo) wersją pierwowzoru. Cóż można powiedzieć o tej nowej grze. Na uwagę zasługuje przede wszystkim wspaniała trójwymiarowa grafika. Nie musimy tym razem wspierać się fantazją, aby wyobrazić sobie teren naszych działań. Bowiem, w przeciwieństwie do pierwszej części gry, gdzie widok miasta przedstawiony był w formie rzutu poziomego, tym razem mamy do czynienia z niezwykle sugestywnym, plastycznym wizerunkiem miasta (mówię Wam, jak w rzeczywistości). Grafika to zupełny odlot. Widoki możesz modyfikować w dowolny, wygodny dla Ciebie sposób. Mało tego, każdą budowlę możesz „wyjąć", wstawić do oddzielnego okna i dokładnie się jej przyjrzeć. Rozgrywka jest dużo bardziej dynamiczna. Dysponujemy daleko większymi środkami na rozwój miasta (i nie chodzi tu tylko o forsę), a ilość kombinacji i możliwych wariantów gry może przyprawić o zawrót głowy niejednego „wyjadacza".





Nareszcie masz „prawdziwy" wpływ na ukształtowanie terenu. Robi się to szybko, łatwo i przyjemnie (jest przy tym „zawsze sucho, zawsze pewnie i zawsze bezpiecznie" – ale to już szczegół), a co najważniejsze, od razu widzisz efekty swoich poczynań. Najciekawsze jest modelowanie terenu przed przystąpieniem do założenia miasta. Masz doprawdy nieograniczone możliwości dłubania w ziemi. Ech, co ja Wam będę gadał, takich i innych bajerów jest co niemiara.

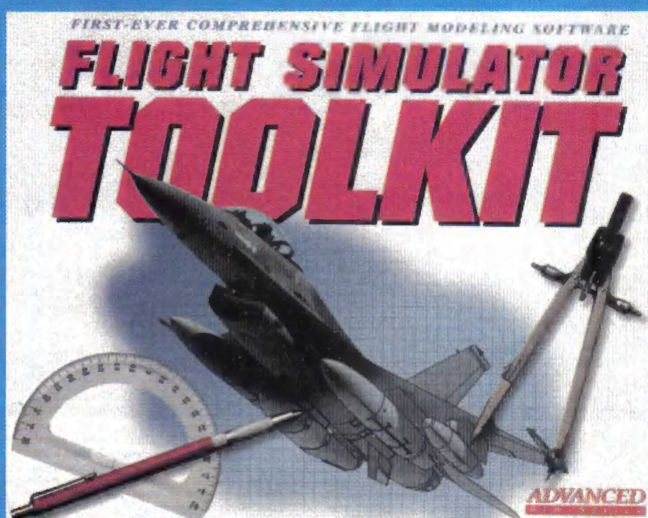
Gierka jest po prostu odjazdowa i myślę, że może znowu sporo namieszać w komputerowym światku, choć sam pomysł jest stary, jak świat (a właściwie jak „Sim City").

■MS

Jeżeli w ogóle nudzą Cię symulatory lotu, a uganiając się za kolejnym MiG'iem zadajesz sobie pytanie, dlaczego wygląda on tak, a nie inaczej, dlaczego ta rzeka nad którą właśnie przelatuję jest taka długa, co tu do cholery robi ten czołg i jeśli miałbyś ochotę coś zmienić, to być może zainteresuje Cię najnowszy produkt firmy Domark, stworzony z myślą o miłośnikach symulatorów lotu – „Flight Simulator Toolkit".

Pozwala on na dowolne tworzenie sylwetek samolotów (łącznie z kokpitami i wszystkimi danymi technicznymi), scenerii oraz wszystkiego, co związane jest z walką powietrzną. W praktyce oznacza to, że możemy samodzielnie zaprojektować własny symulator wedle własnych pomysłów – to chyba wystarczy, aby na poważnie zainteresować się tym programem. Dla ludzi nie mających artystycznego zacięcia, dostępna jest ogromna biblioteka gotowych samolotów, obiektów, itd. Program pracuje pod Windows, przez co jest bardzo łatwy w obsłudze.

■Sandey





NOWE SYMULATORY

Atomic Games, po podpisaniu kontraktu z Avalon Hill planuje wypuszczenie kilku nowych, nieźle zapowiadających się gier strategicznych.

Na mocy porozumienia z Three–Sixty Pacific („Harpoon", „V–for Victory" seria) powstanie cała seria wojennych strategii o nazwie „The World at War". Pierwsza będzie zmodyfikowana wersja „V for Victory" oraz „Operation: Crusader", którego akcja dzieje się w Północnej Afryce w 1941 r. zapowiadany na styczeń 1994 r. Oprócz tego ujrzymy „Battle of the Bulge" przedstawiający wydarzenia roku 1944, a także program owiany jeszcze „Beyond Squad Leader" na SVGA!

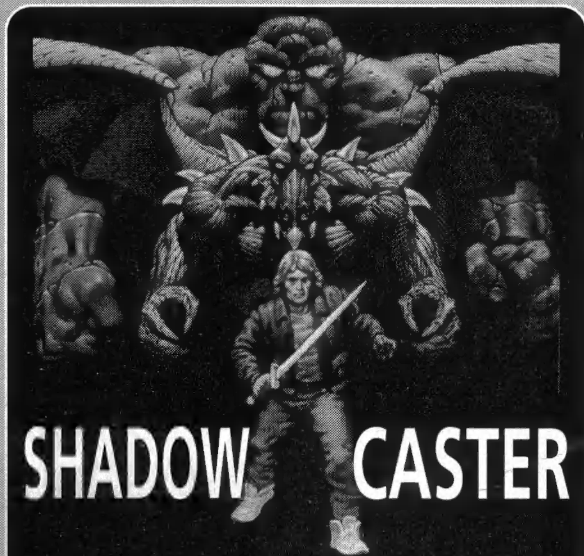
W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" przedstawiliśmy upgrade do „MiG'a 29" firmy Spectrum Holobyte. Teraz seria „Electronic Battlefield" zostaje rozszerzona o F/A 18 Hornet, a długo oczekiwany A–10 Warthog pojawi się niebawem.

Domark podpisał roczną umowę ze Spectrum Holobyte, na mocy której obie firmy podejmą intensywną współpracę nad serią symulatorów mających wykorzystywać grafikę SVGA. W planach jest m.in. „Semper Fi: Harrier", którego „bohaterem" będzie amerykańska wersja Harriera. Po prostu, stary pomysł w nowej szacie.

MicroProse ma bardzo ambitne plany na rok 1994. Planuje m.in. powrót do starych, dobrych symulacji czołgów. W lutym ma ukazać się „Across the Rhine", wyróżniający się bardzo dużą liczbą możliwych do wyboru maszyn i zupełnie nowym interfejsem użytkownika „jakiego świat nie widział". Będzie można stanąć zarówno po amerykańskiej, jak i niemieckiej stronie. Tyle przechwałek, a niebawem sami przekonamy się, co one są warte.

Origin atakuje! Zapowiada wypuszczenie „Pacific Strike", symulatora morskiego niszczyciela. Ma wykorzystywać interfejs użytkownika ze „Strike Commandera". Dostępna będzie także znana z „Harriera" i „Dogfighta" opcja „What if?" pozwalająca zmierzyć się z przeciwnikiem wykorzystującym maszyny z innych epok historycznych. Bomba!

■ Sandey



SHADOW CASTER

Kolejna gra Role–Playing o fantastycznej fabule. Spośród wszystkich innych wyróżnia się, w całości digitalizowanym dźwiękiem i świetną grafiką. Została stworzona na wzór „Ultimy Underworld" – warto też wiedzieć, iż „Shadow Center" firmowany jest przez Origin.

Jednak elementem zasługującym na szczególną uwagę jest możliwość zmiany kształtów postaci bohatera. Możemy bowiem w każdej chwili zamienić się w człowieka–żabę, gremlina, jaszczura i parę innych potworków. Każdy z nich ma inne cechy, zdolności, choć nie jest wszakże wyraźnie powiedziane, że aby ukończyć grę, muszą one ze sobą ściśle współpracować. Już ostrzę sobie zęby na tę gierkę, auuu, jakie ostre!

Uzbrajam się w cierpliwość... i Wam radzę to samo!

■ Sandey

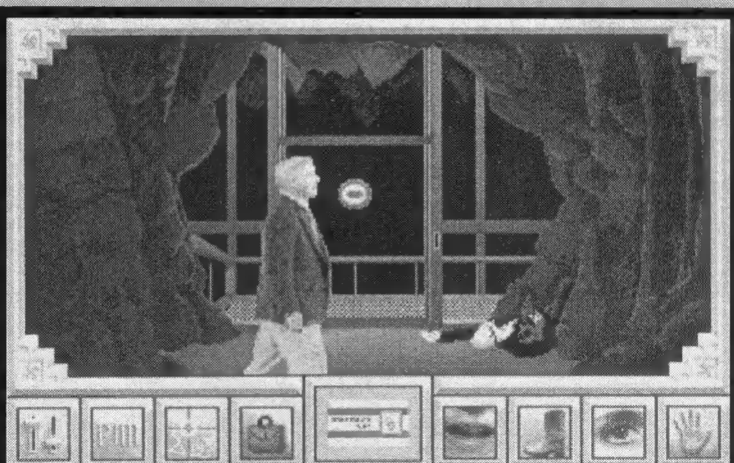
KRONOLOG

The Nazi Paradox

Jak wyglądałby świat, gdyby Niemcy wygrały II Wojnę Światową? Taką sytuację przedstawia „Kronolog – The Nazi Paradox", przygodówka firmy Castleworks Gameware.

Jest rok 2020. Stany Zjednoczone są częścią niemieckiego Imperium, a całym światem rządzą Naziści. Jedynie Imperium Japonii jeszcze toczy desperacką walkę z niemieckim mocarstwem.

Bohaterem gry jest Mark Hoffman, wybitny niemiecki biochemik prowadzący podwójne życie: pracuje nad tajną bronią w ukrytych laboratoriach, a jednocześnie jest przywódcą podziemia stawiającego sobie za cel zniszczenie niemieckiej potęgi. Zdrajca? Raczej nie. Jego dorosły syn właśnie został porwany i z niewiadomych powodów, skazany na karę śmierci. Nasz bohater natychmiast wyrusza do Nowego Meksyku, gdzie młodzian jest więziony, aby go ratować. Przypadkowo spotkał tam No-Kah-Wat, szamana, który wtajemnicza Hoffmana w tajniki sztuki medytacji. Wybiera go na wysłannika, który ma za zadanie przeszkodzić niemieckim przywódcom w podboju całego świata.





Tradycyjnie już, jak przystało na grę adventure nowej generacji, mamy do czynienia z nieliniowością scenariusza. Smaczku, rozbudowanej i skomplikowanej akcji, dodaje fakt, że Mark Hoffman (główny bohater) musi działać dla dwóch stron – Nazistów i podziemia. Samo życie. Trzeba więc wykazać się nie lada sprytem.

Gra oprawiona jest dobrej jakości digitalizowaną grafiką. Zadbano też o symulację ludzkiej mowy. Te dwa elementy stają się powoli standardem w dziedzinie gier na PC.

W sumie, zapowiada się niezły kąsek dla wszystkich fanów przygodówek.

■ Sandey

ELITE 2

Czy wiecie ile wiosen minęło od czasu pojawienia się pierwszej części tej gry? Nie?! No to słuchajcie: całe 5 wiosen! Nie za dużo? Może i tak. Dość, że teraz mamy „Elite 2", która w stosunku do pierwszej części wnosi masę nowych rzeczy.

Otóż nie jest to nudna strzelanka na chybił trafił. Do oblatania masz 200,000,000,000 systemów gwiezdnych (to nie pomyłka!) – a nie jest to wyłącznie jedna planeta i stacja orbitalna.

Na swej drodze spotkasz wielu przyjaciół i wrogów. Do wyboru mamy aż 30 różnych latadeł. Kupujemy, sprzedajemy, a za zarobioną forsę rozbudowujemy swój statek. Możemy także przewozić rozmaite ładunki w charakterze transportowca – za to oczywiście także jesteśmy odpowiednio nagradzani. Zawsze istnieje także ryzyko ze strony piratów kosmicznych i rasy Thargoidów. Za każdego załatwionego pirata otrzymujesz określoną liczbę punktów, a w miarę ich powiększania, wzrasta także Twoja ranga.



Możemy też wylądować na pierwszej lepszej stacji kosmicznej czy planecie i tam prowadzić business. Jeśli Ci to nie odpowiada możesz wybrać karierę np. intergalaktycznego taksówkarza lub zostać kosmicznym Blackiem Carringtonem. Ogólnie, gra naprawdę godna jest polecenia.



SUBWAR 2050

Na początek, chwytliwa opowiastka. Jest rok 2050, wszystkie surowce mineralne Ziemi zostały już dawno wyczerpane. Na szczęście naukowcy dopatrzyli się jakiś resztek głęboko pod dnem oceanów – to ostatnia nadzieja mieszkańców planety Ziemia.

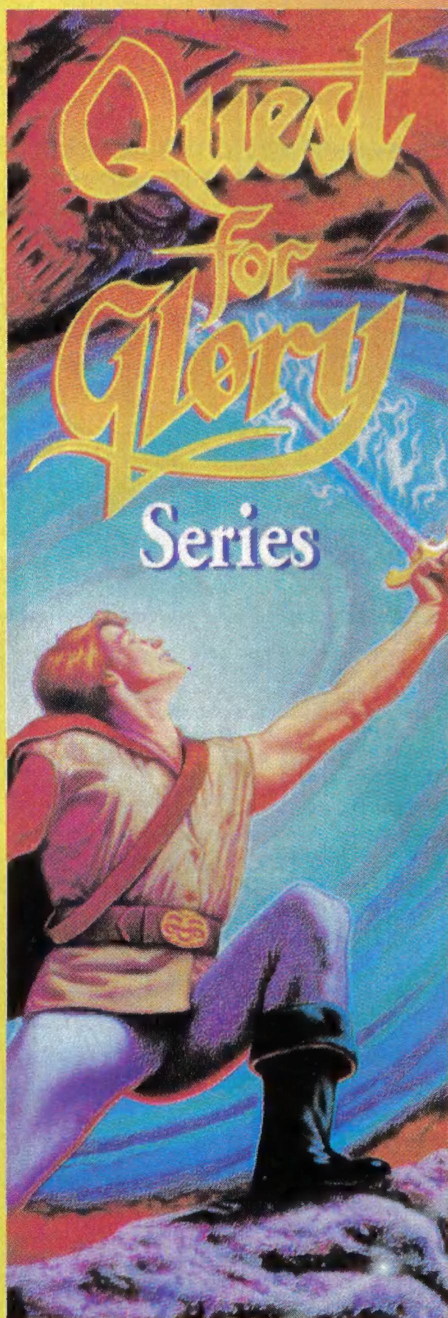
Głęboko pod wodą pracują miliony ludzi, harując dzień i noc w wielkich podwodnych kopalniach. Korporacje, do których należą tereny pełne cennych złóż zarabiają krocie. Ceny paliw na czarnym rynku nigdy nie były jeszcze aż tak wysokie. Toczą się zaciekłe walki o najmniejszy nawet kawałek morskiego dna.

To właśnie Ty, Drogi Graczu należysz do grupy, której zadaniem jest zlikwidowanie każdego obcego, który wkroczy na teren korporacji, dla której pracujesz. Po bezkresnych i mrocznych głębinach poruszasz się za pomocą małej łódeczki podwodnej–niszczyciela. Do wykonania masz wiele zróżnicowanych misji. Stacjonujesz na statku–matce i stamtąd wyruszasz na morskie szlaki. To tyle z bajeczek, przejdźmy do konkretów.

„Subwar 2050" tworzy zupełnie nowy gatunek podwodnych strzelanek. Grę tę można by porównać do „X–Winga", z tym, że przestrzeń kosmiczną zastępują morskie głębiny.

Osobiście prorokuję jej duże powodzenie, zwłaszcza, że powstaje w... MicroProse, a to jest firma!

■ **Sandey**



HERO QUEST 4

The Shadow of Darkness

Tradycyjnie już akcja gry rozpoczyna się tam, gdzie skończyła się trzecia część. Tym razem nasz bohater zostaje w tajemny sposób przeniesiony do krainy Mordavi. Nie wie nawet dlaczego się tu znalazł i kto za to odpowiada. Musi jednak pomóc mieszkańcom Mordavi w nurtujących ich problemach, a potem znaleźć bezpieczną drogę do domu.

Oczywiście jest to typowy, sierrowski quest, nie wnoszący nic nowego. W stosunku do poprzednich części, nabiera nawet atmosfery zarezerwowanej dotychczas dla gier o zacięciu horrorystycznym. Mamy też do czynienia z dość sporym poczuciem humoru autorów, serwowanym systematycznie w pojawiających się dialogach – jest to od dawna standardem w grach Sierry, przypominam jednak dla czystego porządku.

Pewnym zmianom poddano przedstawienie interfejsu użytkownika. Do dyspozycji mamy oczywiście przejrzyste ikony. Podczas samych dialogów, pojawiają się duże twarze rozmawiających ze sobą postaci oraz wstawki animacyjne. Możemy wybierać odpowiedzi spośród kilku dostępnych. W poprzednich grach firmowanych przez Sierrę mogliśmy np. otworzyć drzwi klikając na nich ikoną rączki. Tutaj, po wzięciu jakiejś rzeczy komputer wyświetla listę czynności, do których możemy jej użyć. Wybierając np. drzwi, możemy zajrzeć przez dziurkę od klucza, zapukać, podsłuchać czyjąś rozmowę czy w końcu je otworzyć. Tak jak poprzednio, możemy wybrać sobie bohatera i nadać mu odpowiednie cechy. Dodano wiele nowych czarów oraz zmieniono system walki. Otóż, gracze kiepscy „zręcznościowo" mogą zająć się wyłącznie strategią bojów. Cała reszta to rutyniarska sztampa, jednak jak zwykle na bardzo wysokim poziomie. Chłopaki spod znaku Sierry, odwalili kawał dobrej roboty i pewnie teraz każdy z nich zastanawia się, jak wyda ciężko zarobione pieniądze zanim szef zagoni go do robienia piątej części gry. Życzę niektórym, żeby przynajmniej wytrzeźwieli, bo nie chciałbym, żeby w „piątce" mój bohater nie spacerował zygzakiem lub nie chodził tyłem...

■ **Sandey**

PAGAN
Ultima VIII

Nareszcie mamy kolejną część tej długiej trylogii. Na początek miła (może nie dla wszystkich) wiadomość. Chłopcy z Originu dogłębnie przemyśleli parę spraw, pomysły wdrożyli w życie i oto mamy to, co mamy, a więc: „Ultima 8", wg wcześniejszych pesymistycznych rozważań o sferze wymagań sprzętowych, chodzi „aż nazbyt dobrze" na 386DX 33 MHz z 4 MB pamięci. Co prawda zabiera nam 30 MB twardziela, ale i tak nie jest źle. Co ważniejsze, program wykorzysta wszelkie koprocesory, akceleratory kart grafiki oraz złącza Local Bus.

Co nowego wnosi nowa „Ultima"? Prace nad nowym programem trwały od dłuższego czasu, a w cały projekt zaangażowani byli najlepsi specjaliści, którzy brali już udział w tworzeniu poprzednich części trylogii.

Jeśli zaś idzie o fabułę, to sprawa posunęła się krok do przodu, aby potem cofnąć się dwa kroki do tyłu, a potem jeszcze w bok... tak, żeby dostatecznie namącić i aby był sens robienia kolejnej części. Ale do rzeczy.

Avatar, nasz główny bohater, zostaje strącony przez Strażnika do Paganu – strasznej krainy, niegdyś podbitej przez samego Strażnika. W tym obcym świecie Avatar musi stawić czoła przeciwnościom losu, a przede wszystkim – powrócić do Britanni. Czeka go wiele niebezpieczeństw. Musi także rozwiązać zagadkę pięciu tytanów reprezentujących żywioły ziemi, wody, powietrza i ognia. Tytani podstępem przejęli władzę nad Paganem, a zniszczyć ich można odnajdując nie zidentyfikowane piąte źródło magii. Czy mieszkańcy Paganu zgodzą się na współpracę? Przekonajcie się sami...

Myślę, że miłośników „Ultimy" nie trzeba już dłużej namawiać, aby sięgnęli po kolejną część tego najstarszego cyklu gier komputerowych.

■ Sandey

STRIKE COMMANDER
Tactical Operations

Czy podobał Wam się „Strike Commander"? A może nie widzieliście go w ogóle? Jeśli nie, to zobaczcie go jak najszybciej. Tak naprawdę, jego jedyną wadą są drakońskie wymagania sprzętowe, wykluczające możliwość naprawdę płynnej animacji na komputerze z procesorem 386 i 4 MB pamięci. To dlatego krąg osób grających w tę grę jest tak mały...

Cóż, gierka odniosła jako taki sukces, trzeba więc coś z tym zrobić – głowią się chłopcy z Origin'u. Wypuszczenie przereklamowanego „Privateera" im nie wystarczyło. Na warsztacie jest już „Wing Commander 3", a tu mamy okazję nabycia upgrade'u do „Strike Commandera". Jest to pakiet, po którego zainstalowaniu mamy okrąglutkie 11 MB nowiutkich misji na twardzielu – jest ich 21. Ale czy tylko chodzi o nowe zadania? Otóż nie i bardzo dobrze. Możemy polatać sobie nowym samolotem – jest nim ostatnia wersja F-22. Dodano też nowych wrogów – F-117s, F-4s i B-1s oraz kilka nowinek technicznych, m.in. możliwość gry na dwóch graczy bez modemu (to już przecież standard) i... support dla wyjścia MIDI (a po kiego licha, jeśli można wiedzieć???).



Każdy fan „Strike Commandera", któremu po prostu „zabrakło" już możliwych do wykonania misji będzie z pewnością w 100% zadowolony. Jednak dla reszty „szarych" graczy, opisywany upgrade to tylko 11 MB widzianych już wcześniej podniebnych harców.

■ Sandey



I ponownie poddajemy naszą pamięć próbie generalnej. Czy pamiętacie „Lombard RAC Rally" firmy Europress Software? Jeśli jesteś młody „stażem" i nie zetknąłeś się dotychczas z tą grą, to warto ją sobie przypomnieć. Musisz wiedzieć, że „Lombard Rally" była przysłowiowym kamień milowy w rozwoju gier, w których zasiadałeś za kierownicą samochodu sportowego. W samej tylko Europie sprzedano ponad 100 tys. kopii tej gry. Mowa tu o legalnych kopiach, bo gdyby dołożyć jeszcze wersję Made in Grzybowska – Poland, byłoby tego coś koło 200.000.

Po 5-ciu latach programiści z Europress wreszcie otrząsnęli się z letargu (może sukces tak dalece odbił im do głowy, że olali robotę) i postanawiają wypuścić drugą część gry. Na marginesie dodam, że posiadacze PC-tów mogą już od pewnego czasu pobawić się w rajdowca, ponieważ „Drive Harder" jest już dostępny na sprzęt tego typu. Posiada digitalizowaną grafikę i efekty dźwiękowe „a la Comanche". Z tego też tytułu ma bardzo duże wymagania sprzętowe, zbliżone do „Comanche". Głównym celem autorów było stworzenie najbardziej realistycznej gry „rajdowej". Rzeczywiście, realia odzwierciedlone są tu bardzo wiernie. Mamy deszcz, śnieg, zamiecie, jazdę w nocy – wszystko w 256-ciu kolorach i do tego digitalizowane, łącznie z sylwetkami wszystkich samochodów uczestniczących w rajdzie. Do wyboru mamy 5 maszyn: Toyotę Celicę 4WD, Forda Escorda Cosworth, Lancię Deltę HF Integrale, Mitshubishi Galant i Subaru Imprezza. Autorzy nie ukrywają, że spędzili kupę czasu w tych wozach, także podczas rajdów!

Amigowcy natomiast poczekają sobie trochę na wersję dla swoich maszynek. Na domiar złego nawet teraz szefostwo firmy nie jest zgodne, co do wyglądu gierki w wersji przeznaczonej dla „przyjaciółki". Wiadomo, że na pewno powstanie lecz może być trochę okrojona. Dostępne będą tylko 4 wozy (bez Mitshubishi), lecz najgorsze zmiany dotyczą samej grafiki. Więcej powodów do radości mogą mieć posiadacze A1200. Wersja dla tego komputera ma mieć 256-kolorowe menu i 32-kolorowe wnętrza samochodów. wersja dla A1200 będzie znacznie szybsza.

„Drive Harder" ma szansę stać się najlepszą grą tego roku w swym gatunku, choć osobiście nie przesadzałbym z tymi pochwałami. Owszem grafika jest super, ale sama jazda jest cholernie trudna. Samochód trudno jest utrzymać w jednej linii jazdy. Niewielki ruch kierownicą i możemy wylądować w rowie lub innym mniej przyjemnym miejscu. Być może się czepiam, bo nie potrafię prowadzić (nie mam jeszcze „prawka"), ale jeśli mi nie wierzycie, to sami spróbujcie. Miłego rozbijania!

■ Sandey

NOWOŚCI

AMIGA ★ AMIGA



Czy świat potrzebuje jeszcze jednej „nawalanki"? Być może... Jeśli jednak ma to być zapowiadany „Rise of the Robots" firmy Mirage, to jednogłośna odpowiedź brzmi: TAK.

Akcja gry umiejscowiona jest w niedalekiej przyszłości. Tak się składa, że Electrocorp, olbrzymia korporacja produkująca wszelkiej maści roboty na potrzeby armii, ma nie lada kłopoty. Jakiś bezczelny typek wpuścił bardzo groźnego wirusa do komputera produkującego „mózgi" robotów. Swoją drogą, niezły pomysł, nieprawdaż? Od tej pory każdy nowo wyprodukowany „mózg" zostaje zarażony tymże wirusem. Robociki zwariowały i w rekordowym tempie przejęły kontrolę nad korporacją. Hej, skąd my to znamy?

Zadaniem gracza jest wysyłanie do wszystkich diabłów zbuntowanych robotów. Odbywa się to na zasadzie znanej z typowych nawalanek, np. „Body Blows" czy „Street Fighter 2". Wykańczamy kolejnych przeciwników, torując sobie drogę do Supervisora – przywódcy triumwiratu.

Na razie zapowiada się nieźle, ale sam pomysł na fabułę gry, to nie wszystko. Żeby odniosła ona sukces komercjalny, musi się czymś wyróżniać. W tym wypadku, elementem zasługującym na szczególną uwagę i głównym atutem gry ma być wspaniała grafika, „jakiej jeszcze świat nie widział". Otóż wszystkie postacie i sceneria stworzono na profesjonalnym sprzęcie przy użyciu programów typu CAD, a następnie przekonwertowano na 32-kolorowy format Amigi. Efekt jest znakomity, nawet przy tak małej liczbie kolorów.

Pozostaje tylko wypad do „warzywniaka" po „kilogram cierpliwości" ponieważ program zapowiadany jest dopiero na styczeń 1994 roku...

■ Sandey

HEAVY METAL



PERIHELION

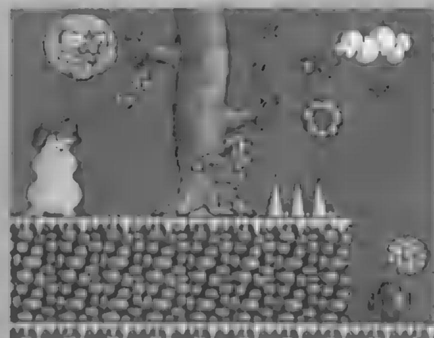
Programiści z firmy Psygnosis są w tym momencie bardzo zajęci. Trwają bowiem prace i „ostatnie szlify" nad 73. (tak, tak!) nowymi gierkami zapowiadanymi na Święta. Wtedy to zwykle chwyta ludzi wielka gorączka zakupów, choć nie wiadomo jeszcze na ile informacje te się sprawdzą.

Jednym z projektów jest „Perihelion", typowa gra gatunku Role-Playing. Na wstępie parę słów o fabule: odległej planecie Perihelion grozi śmiertelne niebezpieczeństwo, ale jakie - tego na razie nikt nie wie. Prorocy biją na alarm. W takiej sytuacji Rex Helion, imperator planety, organizuje „wycieczkę" dla sześciu śmiałków, którzy odważą się powstrzymać nadciągające zło.

Jak w każdym programie RPG, mamy tu kilku możliwych do wyboru bohaterów. Formujemy z nich drużynę i wyruszamy do boju. Na uwagę zasługuje wspaniała grafika, przypominająca nieco „Speedball 2".

■ Sandey





FATMAN THE CAPER CONSUMER

Programiści z firmy Psygnosis są w tym momencie bardzo zajęci. Trwają bowiem prace i „ostatnie szlify" nad 73. (tak, tak!) nowymi gierkami zapowiadanymi na Święta. Wtedy to zwykle chwyta ludzi wielka gorączka zakupów, choć nie wiadomo jeszcze na ile informacje te się sprawdzą.

Jednym z projektów jest „Perihelion", typowa gra gatunku Role–Playing. Na wstępie parę słów o fabule: odległej planecie Perihelion grozi śmiertelne niebezpieczeństwo, ale jakie – tego na razie nikt nie wie. Prorocy biją na alarm. W takiej sytuacji Rex Helion, imperator planety, organizuje „wycieczkę" dla sześciu śmiałków, którzy odważą się powstrzymać nadciągające zło.

Jak w każdym programie RPG, mamy tu kilku możliwych do wyboru bohaterów. Formujemy z nich drużynę i wyruszamy do boju. Na uwagę zasługuje wspaniała grafika, przypominająca nieco „Speedball 2".

■ Sandey

King's Quest VI



[illegible] na [illegible] f–ma Sierra [illegible] [illegible] z [illegible] gier przygodowych na Amigę. [illegible] wytłumaczenie rzucono tylko, że takie gierki na Amidze chodzą za wolno, nie mówiąc już o ciągłym wachlowaniu dyskietkami. Natomiast przygodówki na PC to co innego: 256–kolorów karty VGA, łatwy dostęp do danych dyskowych. Poza tym, domeną Amigi są wszelkie nawalanki i platformówki, więc po co zmieniać [illegible]. Cóż, na [illegible] Amigowcy pozostali w [illegible] nic nie zapowiadało [illegible]cych zmian. A [illegible]

Szanowna Sierra [illegible] na Święta Bożego Narodzenia wypuszczenie „King's Questa 6" dla poczciwej Amigi. Jak będzie wyglądać? Podobno wspaniale. Z ko[illegible] 32 kolory, ale i tak wygląda to [illegible] może być „[illegible]skotek" – w wersji PC–towskiej program [illegible] z [illegible] ok. 25 MB. Z zapowiedzi wynika jednak, że [illegible] nie [illegible], ale problem „dyskotek" pozostanie. Trudno – się mówi lepszy rydz niż nic.

Powoli, [illegible] systematycznie wzrasta liczba posiadaczy twardych dysków wśród Amigowców. Wraz z upowszechnieniem się [illegible] A600 i A1200 zjawisko [illegible] wachlowania dys[illegible] W przypadku rozbudowanych gier może po prostu doprowadzić do szału i skutecznie zrazić do tego typu gier.

■ Sandey



Heir Today, Gone Tomorrow





Pojawienie się pierwszej części „Turricana" dawno, dawno temu, zrewolucjonizowało rynek amigowskich nawalanek. Ta gierka była extra... Nic, tylko siąść, ścisnąć joya i... spytajcie Arnoldów jakie to uczucie, gdy rozwala się bezczelnego wroga, wokoło świszczą pociski, a od ciągłych eksplozji dostaje się oczopląsu. No a gdy do tego przygrywa fajna muzyczka...

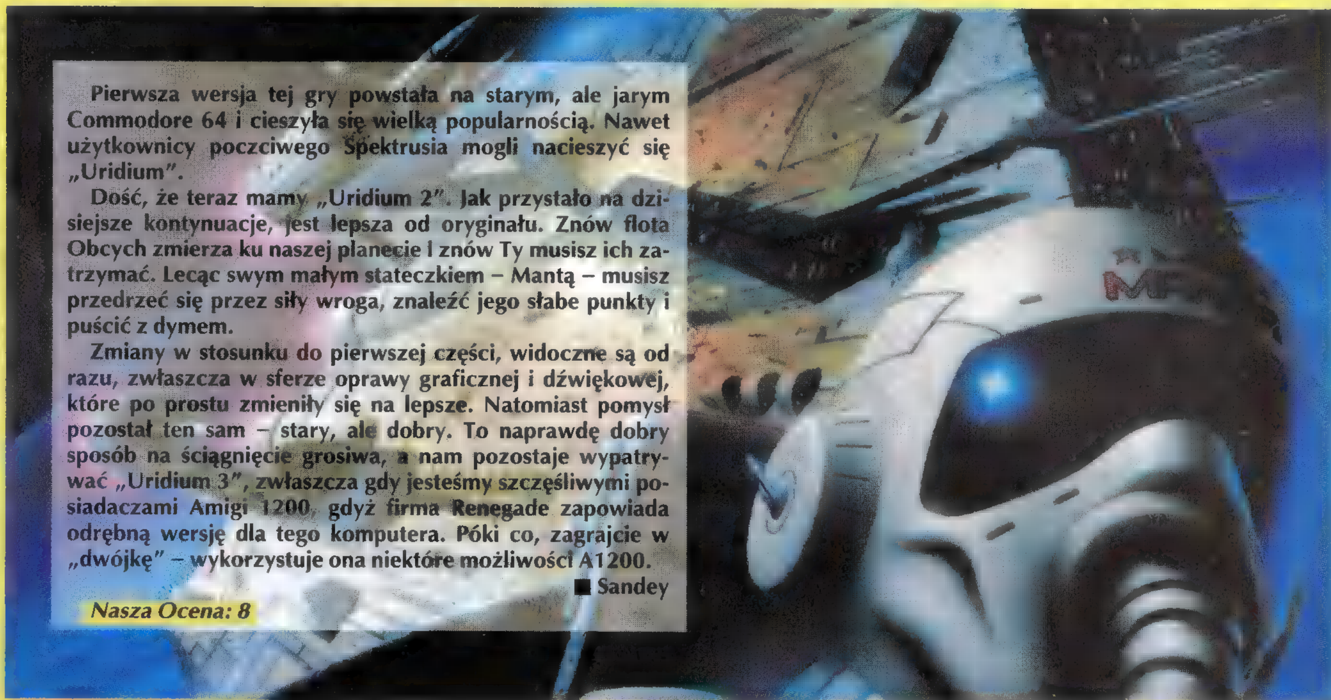
Potem był „Turrican 2". Ulepszono grafikę, dźwięk i animację, dodano nowe spritey – co tu gadać – tak rozbudowano gierkę, że stała się jeszcze lepsza. I znów mogliśmy dać upust swej amigowskiej energii... Minęła kupa czasu, trzeciej części jak nie ma, tak nie i co...? Aż tu nagle, bez żadnej zapowiedzi – jest!

„Turrican 3" – wierzcie mi, lepszego już nie będzie! ęwietna grafika, extra muzyczka i efekty, a animacja – zobaczcie sami. Masa nowych, nieprzebranych zapasów wymyślnych broni, kupa bonusów, a te eksplozje... End–of–level–Guardians jakich świat nie widział, przyjemność gry – największa spośród całej trylogii „Turricanów". Jest to bezsprzecznie jedna z najlepiej technicznie dopracowanych nawalanek na Amigę. Po raz kolejny Amiga udowadnia, iż jest najlepszym komputerem do gier. Dobranoc...

■ Sandey

Nasza Ocena: 8





Pierwsza wersja tej gry powstała na starym, ale jarym Commodore 64 i cieszyła się wielką popularnością. Nawet użytkownicy poczciwego Spektrusia mogli nacieszyć się „Uridium".

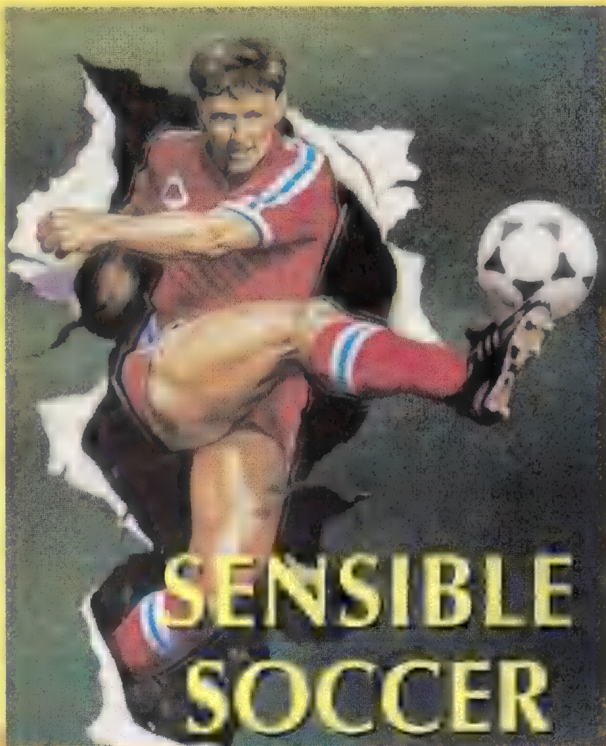
Dość, że teraz mamy „Uridium 2". Jak przystało na dzisiejsze kontynuacje, jest lepsza od oryginału. Znów flota Obcych zmierza ku naszej planecie i znów Ty musisz ich zatrzymać. Lecąc swym małym stateczkiem – Mantą – musisz przedrzeć się przez siły wroga, znaleźć jego słabe punkty i puścić z dymem.

Zmiany w stosunku do pierwszej części, widoczne są od razu, zwłaszcza w sferze oprawy graficznej i dźwiękowej, które po prostu zmieniły się na lepsze. Natomiast pomysł pozostał ten sam – stary, ale dobry. To naprawdę dobry sposób na ściągnięcie grosiwa, a nam pozostaje wypatrywać „Uridium 3", zwłaszcza gdy jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami Amigi 1200, gdyż firma Renegade zapowiada odrębną wersję dla tego komputera. Póki co, zagrajcie w „dwójkę" – wykorzystuje ona niektóre możliwości A1200.

■ Sandey

Nasza Ocena: 8

URIDIUM 2



Na wstępie muszę powiedzieć, że należę do tych nielicznych, którzy nie przepadają za serią gier „Kick Off". Wariat!? Niekoniecznie. Po prostu mam swoje zdanie i basta. Wkurza mnie, przede wszystkim sposób rozgrywania meczu (zawodnicy widziani z góry), brak prawdziwych nazwisk zawodników i kilka innych elementów nie mających większego znaczenia w tej chwili. Gra „Sensible Soccer" wydana w 1992 r. przez firmę Sensible Software jest w pewnym sensie przeciwstawnością „Kick Off". Programiści wprowadzili bardzo duży realizm poprzez wprowadzenie prawdziwych nazwisk zawodników i drużyn. Mamy do wyboru 64 drużyny klubowe (jest LEGIA), a także 34 reprezentacje narodowe (POLSKA). Samo rozgrywanie meczu jest o wiele prostsze niż w „Kick Off" i nie potrzeba, aż tak długiego treningu, aby dojść do wprawy w jego rozgrywaniu. Jest oczywiście opcja Replay, a także możliwość obejrzenia bramek po meczu (HIGHLIGHTS a potem VIEW HIGLIGHTS), czas trwania meczu: 3, 5, 7 i 10 minut, gra na różnych nawierzchniach boiska, a także nagrywanie i odtwarzanie stanu (LOAD/SAVE DATA), obejrzenie składu wybranego teamu (EDIT TEAMS) i dokonania w nim zmian nazwisk zawodników, trenera, a również barw klubowych lub reprezentacji. Grać można mecze towarzyskie, pucharowe, ligę, jak również Mistrzostwa Europy. Mecze rozgrywane są w zabójczym tempie, a prowadząc 2:0 można jeszcze przegrać, nie dostaje się kartek za faule (duży minus), oprawa dźwiękowa jest dobra, chociaż po dłuższym czasie się nudzi.

Gra nie jest jeszcze tak dopracowana jak bym sobie tego życzył, chociaż przez wiele tygodni okupowała czołowe miejsca na listach przebojów. Warto ją mieć w swoim zbiorze gier. Polecam.

SENSIBLE SOCCER v 1.1

„Sensible Soccer v 1.1" jest poprawioną wersją gry „Sensible Soccer". Ulepszono ją o kilka elementów i teraz bardziej zbliżyła się do mojego ideału komputerowej symulacji piłki nożnej. Wprowadzono m.in. nowy przepis, tzn. zakaz podawania piłki do swojego bramkarza (zagranie do bramkarza kończy się przeważnie stratą bramki), rozszerzono pakiet reprezentacji o kraje dawnego ZSRR, zamiast Mistrzostw Europy można grać w eliminacjach Mistrzostw Świata. Są już żółte i czerwone kartki, poprawiono oprawę dźwiękową, chociaż w dalszym ciągu pozostawia dużo do życzenia, a także uaktualniono składy drużyn. „Sensible Soccer v 1.1" pod nazwą „Sensible Soccer 92–93" również zagościła na czołowych miejscach list przebojów, chociaż ma tę samą grafikę i to same zabójcze tempo gry, co jej poprzedniczka i właściwie pod względem gry niczym szczególnym nas nie zaskakuje.

■ Michał Bakuliński

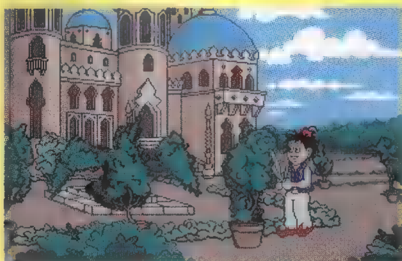
Nasza Ocena: 10

ARABIAN NIGHTS

Firma Krysalis swoim programem „Arabian Nights" udowodniła, że nie wszystkie gry, których akcja rozgrywa się w rejonie Zatoki Perskiej muszą być programami strategicznymi lub symulatorami. „W tym temacie" (jak mawia pewien Prezydent) trafiają się też bardzo dobre platformówki. Tak jest w przypadku tej gierki.

Dawno, dawno temu żył sobie młody Sindbad, który jako uczeń ogrodnika doglądał roślin w królewskim ogrodzie. Był cichy i spokojny, sumienny w swojej pracy i...po uszy zakochany w pięknej księżniczce Laili, córce bogatego Kalifa. Niestety, ich miłość z przyczyn czysto społecznych nie mogła być uwieńczona małżeństwem. Tymczasem w odległym zamku mieszkał zły Wezyr, który miał wielką ochotę przejąć władzę nad państwem Kalifa. Postanowił więc poślubić majętną Lailę, a następnie pokryjomu pozbyć się jej ojca. Ponieważ jednak cała ta procedura wydawała się zbyt skomplikowana posłał Demona, aby ten rzucił magiczne zaklęcie na królestwo Kalifa. Wszystko układało się według planu Wezyra, aż do chwili, gdy nieszczęśliwie zakochany Sindbad przybył pod zamek, aby spotkać się ze swą wybranką. Cóż... młody ogrodnik nie był





najwyraźniej mistrzem żadnej ze sztuk walki wręcz, szybko więc straż pałacowa uporała się z Sindbadem i wrzuciła go do więzienia, aby tam sczezł na wieki...

Tak oto przedstawia się sytuacja, gdy na odsiecz biednemu chłopcu ruszasz Ty drogi Czytelniku, wcielając się w jego postać. Wszystko co musisz zrobić, to wydostać się z lochów, pokonać przeciwników, którzy staną na Twej drodze, zniszczyć złego Wezyra i uwolnić piękną księżniczkę. Czyż to nie banalne? Niestety, już wykonanie początkowego zadania polegającego na uwolnieniu Sindbada z rąk oprawców utrudniają liczne niespodzianki, które napotykasz niemal na każdym kroku: pułapki, pełne skarbów skrzynie czekające na odbezpieczenie, różnego typu przedmioty, które należy zebrać i oczywiście żądni krwi strażnicy, z którymi musisz się uporać. Pewną pomocą mogą okazać się tajemnicze żaróweczki zaczynające migać nad głową naszego bohatera, gdy ma on do rozwiązania jakiś problem (można wówczas skorzystać ze specjalnej podpowiedzi) oraz przyjacielsko nastawieni mieszkańcy grodu, którzy nie ulegli czarowi złego Wezyra.



Bardzo istotne dla pomyślnego przebiegu zabawy znaczenie, ma zdobycie odpowiedniej liczby punktów, przyznawanych za zbieranie praktycznie wszystkiego, co tylko daje się podnieść: diamentów, czaszek, rybich szkieletów i temu podobnych dziwnych rzeczy. Ponadto na każdym z poziomów znajdują się sekretne pomieszczenia, po brzegi wypełnione „punktotwórczym" dobrem. „Arabian Nights" to typowa gra platformowa nic więc dziwnego, że spotykamy w niej wszystkie tak charakterystyczne dla tego rodzaju programów, a przedstawione powyżej elementy. Gra składa się w sumie z 9 poziomów, ale tylko na 4 z nich (stanowiących jakby odrębne części zabawy) wyjścia z labiryntu pilnują strażnicy, których należy pokonać, aby przejść dalej. Na szczęście wbrew utartym w tym względzie zwyczajom, nie jest to zadanie przesadnie trudne. Zarówno grafika jak i dźwięk stanowią mocną stronę programu. Szczególnie na poziomie z latającymi dywanami efekty akustyczne mogą budzić prawdziwy zachwyt. I nawet kiedy już szczęśliwie dobrniesz do celu, muzyka z „Arabian Nights" na długo jeszcze pozostanie w Twojej pamięci. Jestem przekonany, że ta gra spodoba się każdemu bez względu na wiek i upodobania. Jeśli więc chcesz odpocząć od strategii, symulacji lub innych gier, wymagających ciągłego skupienia, zagraj w „Arabian Nights".

■ **Darko**

Nasza Ocena: 9

SUPERFROG

WOODY'S WORLD

O nie! Jeszcze jedna głupia platformówka! Ja już tego nie zniosę! Trole, żaby, dinozaury, jaskiniowcy, a nawet obcy z wymiaru „N", wszystko już było. A któż ośmielił się tym razem zostać bohaterem kolejnej gry z tego gatunku. Po bliższym przyjrzeniu się postaci, widzimy czarne owłosienie (na głowie), kożuszek w kolorze białym i gustowną czapeczkę z pomponikiem (betonowym). Co to za dziwak? To kopnięty czarnoksiężnik, któremu wydaje się, że zjadł wszystkie rozumy. Zmierza do dalekiej krainy na jakieś zawody dla magików–amatorów. Ma też inny powód. Otóż król rozkazał mu odzyskać pewien bardzo cenny kryształ, niezbędny do utrzymania ładu w jego królestwie. Rany, ale historyjka... Zostawmy jednak te głupawe opowiastki i zajmijmy się grą. Do przejścia masz 60 poziomów na które składa się, aż 4000 kolorowych screenów. Wszystko utrzymane jest w konwencji rasowej platformówki – drabiny, półki skalne, przeszkadzajki (w postaci na-



trętnych ptaszków, lisków i innej inteligencji), itd. Gra bardzo przypomina pamiętne „Rainbow Islands". Liczą się w niej tylko i wyłącznie uzbierane punkty oraz bonusy. Po wzięciu jakiegoś tam przedmiotu mamy, to a to – możemy np. rzucać bombami, jesteśmy niewidzialni, dostajemy dodatkowe życie, itp. Są też specjalne pokoje pełne tychże właśnie bonusów. Można wejść do nich tylko wtedy, gdy mamy na głowie koronę. Skąd ją wziąć? To proste, trzeba ją znaleźć... Gdy już ją mamy, wtedy włazimy do takiego pomieszczenia i bierzemy tyle punktów, ile tylko dusza zapragnie. Istny raj dla maniaków...

Grafika jest raczej przeciętna. Bardzo kolorowa, jak na platformówki przystało, ale nic ponadto. W tle przygrywa miła muzyczka. Animacja całkiem, całkiem. Cóż by tu jeszcze powiedzieć na koniec... Mnie osobiście nudzą takie kawały, w przeciwieństwie do zagorzałych wielbicieli platformówek. To jest właśnie gierka dla nich. W co może zamieniać się główny bohater... W tej grze aż roi się od wszelkich power–up'ów. Normalnie, nasz elf–czarodziej może co najwyżej sobie podskakiwać i trochę pobiegać. Ale już po wzięciu złotego berła może stać się nawet...

KSIĘCIEM

Odziany w gustowną zieloną szatkę i kapelusz, nasz księciulo może z wielką wprawą kopać swych wrogów, a także wyżej skakać.

KRÓL

Aby zamienić się w takiego władcę należy wziąć koronę. Król zachowuje się jak Superman, tzn. czepia się ścian, rzuca jakimiś gwiazdkami i skacze bardzo wysoko.

■ **Sandey**

Nasza ocena: 7

swego [illegible] grając w „jednorękiego bandytę". Nagrodą nie jest bynajmniej Polonez czy Cinquecento, lecz m.in. cenne punkty, dodatkowe życia, a nawet kody do następnego poziomu. Wygrane rzeczy można potem zastawić i grać o inne, bardziej cenniejsze i przydatne. Jak grać, to grać! Poziomy są bardzo zróżnicowane i świetnie dopracowane pod względem graficznym (ilość przeszkód zwiększa się konsekwentnie i im dalej, tym trudniej). Niewątpliwą zaletą gry jest także świetna animacja (to już praktycznie standard) i niesamowita wręcz „grywalność". Duży wpływ na atmosferę gry ma także specyficzny charakter i pomysł bohatera. [illegible] Super Mana [illegible] udała się znakomicie. Dlatego program powinien spodobać się przede wszystkim najmłodszym, ale nie tylko. Polubi go każdy, nawet 120-letni dziadunio, mający choć trochę poczucia humoru i chęci do gry (bo nie wiem, w tym wieku...). Ogólnie rzecz biorąc: pomysł stary jak świat został po raz kolejny perfekcyjnie przedstawiony w nowej, bardzo atrakcyjnej postaci. Naprawdę, ta gra po prostu nie ma wad...

Na koniec kilka cennych rad i podpowiedzi: 1. Nie staraj się nigdy pędzić na łeb i szyję. [illegible] do końca, a jedynie [illegible] na [illegible] z [illegible] ściany [illegible]. Tak [illegible] sprzeczności [illegible]. 2. [illegible] i wysokie mniemanie o [illegible] możliwościach [illegible] do najgorszego. Nie [illegible] od razu poziomu [illegible] na [illegible] większy [illegible]. Nie ma co [illegible] sensu. 3. [illegible] „jednorękim". Dwie butelki [illegible] do następnego poziomu. 4. Zwykle [illegible] wystarczy [illegible]. Czasem jednak [illegible] monet. [illegible], w [illegible]. Możesz [illegible] kać [illegible] pomieszczeniach. 5. Czas to pieniądz, [illegible]. 6. Nie podchodź do podejrzanie wyglądających rzeczy, bo nie wszystko złoto co się świeci. 7. Uważaj na [illegible], które [illegible] od miejsca, w którym się ostatnio znalazłeś. Czasem może być to początek [illegible]... 8. Nie [illegible] się, gdy coś Ci nie wyjdzie. Nie każdy jest Super Manem! Jeśli i te podpowiedzi [illegible] nie wystarczą i nie będziesz miał [illegible] gry w „jednorękiego bandytę", to [illegible] lekarzy.

Uwaga! Kody do poszczególnych leveli podaliśmy w poprzednim numerze „Gier Komputerowych".

• **Sandey**

Nasza Ocena: 10



Evil magic
will not die.
It waits.
Underground.
For the time
it can return to
claim its dominancy.

RETURN TO ZORK

Jeśli nie jesteś, Drogi Graczu, fanem przygodówek, to z pewnością nie słyszałeś o „Zorku". A sama gierka jest już stara, „jak świat".

Dawno, dawno temu, gdy PC-ty używane były tylko w biurach, a nikomu nie śniło się nawet o cudach typu VGA czy Sound Blaster (a ikonach nie wspominając) – narodził się „Zork" firmy Infocom. Pierwsza, bardziej rozbudowana gra przygodowa, w której oczywiście – jak na tamte czasy przystało – próżno szukać choćby piksela kolorowej grafiki. Wszędzie tylko tekst i tekst...

Ale tak się jakoś złożyło, że ludziska dziwnym trafem polubiły wklepywanie z klawiatury „open the door" czy „go west" (ale nie Pet Shop Boys). Dzieci, rodzice, dziadkowie i jajogłowi naukowcy w biurach z wielkim zapałem zapuszczali się w wymaginowany świat magii, zapominając tym samym o całym Bożym świecie. Grafikę VGA skutecznie zastępowała wyobraźnia grających i wszystko było OK.

Wielką radość sprawiało powstanie kolejnych odcinków „Zorka". Druga część, zatytułowana „Zork 2 – The Wizard of Frobozz" była już znacznie bardziej rozbudowana i urozmaicona. Trzecia zaś – „Zork 3 – The Dungeon Master" przeszła już samą siebie, chociaż jeszcze „zapomniano" zaopatrzeć jej w grafikę. Aż tu nagle – przełom! Infocom wypuszcza dwa nowe tytuły: „Zorkquest 1 i 2" okraszone wspaniałą (o tak!) grafiką karty CGA. Wszystkich miłośników Zorka ogarnęła nieopisana radocha... Ludzie zasiedli do komputerów i długo, długo od nich nie wstawali.

Od tej pory każda gra mająca w swym tytule wyraz „Zork" od razu budzi zainteresowanie pewnej grupy ludzi. Rynek pamięta, co dobre. I dobrze! Ciekawe tylko, czy na długo zapamięta ten tytuł – „Return to Zork".

Oto firma Activision zaprasza nas do wzięcia udziału w swej najnowszej grze. Naturalnie nawiązuje ona do starej trylogii „Zorka".

Legenda głosi, że Wielkie Imperium Zorka zostało zniszczone, a cała ukryta zła moc została uwolniona. Od tego czasu zaczęły dziać się dziwne rzeczy, ludzie po prostu zaczęli wariować. Ty, Graczu, kierując poczynaniami pewnego wędrowca masz za zadanie ochronić tytułowego Zorka od zemsty sił Zła. Tyle fabuły, a jak prezentuje się sama gra?

Jeśli chodzi o oprawę graficzną i dźwiękową, to naprawdę nie ma powodów do narzekań. Nie bez pardonu gra zajmuje 24 MB na twardziela. Digitalizowana grafika i mowa na każdym kroku, to coś na co długo musieliśmy czekać. Przyda się szybkie 386 i trochę pamięci – dolna granica to 640 kB podstawowej.

Autorzy gierki tak bardzo podjarali się digitalizacją mowy, że zapomnieli dołączyć do kodu maszynowego jednej małej procedurki, dzięki której wiele osób nie zniechęciłoby się tak szybko do „Zorka". Chodzi tu o straszne gadulstwo postaci, które po jakimś czasie może nas tak wkurzyć, że... wybiera się „quit". Ponieważ nie możemy (jak to w innych gierkach bywa) przeskoczyć gadki kliknięciem myszy, jesteśmy po prostu skazani na ciągłe wysłuchiwanie, co gościom leży na wątrobie. Bla, bla, bla... Być może niektórym fakt ten nie będzie przeszkadzał, ja nie mogłem długo wytrzymać i... odłączyłem głośniczki swego Sound Blastera. Można też zatkać czymś uszy, np. ... o, chociażby plasteliną... polecam.

Skoro już tak „zjechałem" „Zorka", to przyczepię się jeszcze do jednej rzeczy – co mi tam... W grze nie ma krzty humoru. Granie powinno być czystą zabawą, tak jak np. „Maniac Mansion 2 – Day of the Tentacle", a nie robotą, którą trzeba odwalić. Zresztą podejście do tego tematu może być różne, ja sądzę jednak, że „Return to Zork" to po prostu „stara", nie wnosząca nic nowego przygodówka w nowej i bardzo atrakcyjnej dla gracza szacie. Jeśli zainteresowani jesteście rozwiązaniem tej gry, to odsyłamy do „Computer Studio" nr 1/94.

■ Sandev

Nasza Ocena: 8



LARRY 6



Nasz stary znajomy Larry znów wyrusza na podbój kobiecych serc. Niedawno pojawiła się na rynku już od dawna zapowiadana szósta część przygód tego znanego podrywacza. Tym razem musisz tak pokierować poczynaniami tytułowego bohatera, aby udało mu się oczarować sobą kilka pięknych kobiet. Czyli sens gry nie uległ zmianie. Pozornie wydawać się może, że to żaden problem, gdy jednak weźmiemy pod uwagę swój wygląd i maniery jest to prawie rzecz niemożliwa do urzeczywistnienia. Jednak pozory często mylą. Ktoś kto grał w poprzednie części Larrego dobrze wie o co mi chodzi. Krótko mówiąc „Larry 6" jest to po prostu kontynuacja poprzednich części tej, bądź co bądź, niezłej gierki. Jak zwykle zawiera wiele szalonych pomysłów i skrzy się humorem. Jeśli jednak komuś nie podobały się poprzednie gry z sagi „Larry" niech lepiej da sobie spokój z szóstym wydaniem, bo na pewno nie przypadnie mu do gustu.

System sterowania pozostał bez zmian oczywiście w stosunku do „Larrego 5" i „odsmażonej" części pierwszej. Nadal do chodzenia służy ikona człowieczka, do oglądania ikona oka, a do zabierania czegoś tam służy ikona dłoni itp. Jednakże wszystkie te ikony znajdują się na dole ekranu wraz z wykazem posiadanych przedmiotów. Uległy zmianie także komendy LOAD i SAVE, które wywołuje się klawiszem ESC. Początkowo jest to trochę denerwujące, ale można się przyzwyczaić.

Gra w dużym stopniu wykorzystuje możliwości Sound Blastera, Adliba i Rolanda. Oczywiście do jej uruchomienia niezbędna jest karta VGA oraz minimum 286.

A więc do dzieła podrywacze.

■ Adam Stasiak

Nasza Ocena: 8



SIM FARM

Wielka popularność „Sim City" przyczyniła się do powstania wielu gier „sim-cityowatych". Mamy już „Sim Ant", teraz mamy też niedawno wydany „Sim Farm". Na czym gra polega?

Wyobraźcie sobie „Sim City", ale zamiast wielkiego miasta mamy zwyczajną wielką amerykańską farmę, a zamiast mieszkańców — zwierzaczki hodowlane, takie jak krówki, kózki, kurki i inne. Jedyną rzeczą jaka pozostała po pierwowzorze są... podatki, które w końcu wszystkich kiedyś dopadną.

Tak więc hodujesz sobie w spokoju zwierzęta. Ale nie ma tak łatwo. Nie tylko trzeba je karmić i w ogóle dbać by się nie pobrudziły (to tylko taka metafora...). Należy rozbudowywać farmę. Np. dokupić nowy traktor czy system nawadniania sterowany komputerem. Możesz kupić kawał ziemi, zasiać pszenicę czy co tam sobie chcesz i czekać aż wyrośnie. W tym samym czasie maciora wyda na świat potomstwo i będziesz mógł zadecydować — zatrzymam maluchy, poczekam aż podrosną i sprzedam lub też od razu przerobię na konserwy (oj, tak się chyba nie robi w nowoczesnym rolnictwie...). Krowy dadzą mleko, kurki jajeczka... Tak kręci się ten wiejski business, nawet szybciej niż „Koło Fortuny" pana Wojtka P.

Za ten czas będzie można zebrać plony i opylić w skupie — i wcale nie trzeba wstawać o 2 rano, chyba, że chcesz aby symulacja była jak najbardziej realistyczna. Za zarobioną forsę możesz kupić kombajn i wypożyczać sąsiadom za rozsądną cenę lub też używać go samemu, a potem sprzedać. Wkrótce twa farma rozrośnie się do potężnych rozmiarów.

Dlatego właśnie mam wrażenie, że „Sim Farm" nie jest prawdziwą grą komputerową, a bardziej programem edukacyjnym dla przyszłych rolników. To poligon doświadczalny dla wszystkich Pawlaków i nie tylko.

Do płynnej gry potrzebny jest 386DX (grafika w podwyższonym trybie VGA 640x480) i prawie 5 MB na twardzielu. A tymczasem zmykam, bo trza krowy wydoić.

■ Sandoy

Nasza Ocena: 8

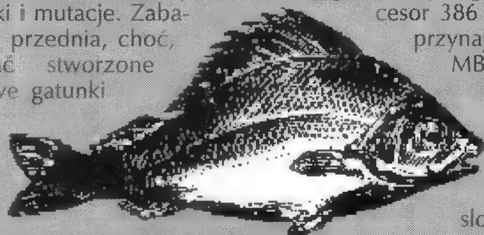


EL-FISH

Czego to ludzie nie wymyślą. W dziedzinie gier komputerowych było już niemalże wszystko. Jednak firma Maxis, która kilka lat temu zapewniła sobie uznanie wprowadzając na rynek program „Sim City" nie narzeka na brak nowych pomysłów. Są one wprawdzie rozwinięciem idei ich pierwszego przeboju, ale trudno nie przyznać im nowatorstwa w tej dziedzinie. Po serii programów „Sim..." takich jak: „Sim Earth", „Sim Live", „Sim Ant", wylądowaliśmy wreszcie w małym... akwarium. „El-Fish" jest programem nietuzinkowym, a zarazem nietypowym. Rewelacyjna grafika, zaskakujący pomysł, a wreszcie sposób wykonania gry zasługują na słowa uznania. Co można powiedzieć o samej grze. Otóż w przeciwieństwie do innych w tej grze nie ma określonego celu, więc nie można jej skończyć jak np. zwykłej przygodówki. Gracz może projektować sobie nieskończenie wiele akwarium, obsadzać je najprzeróżniejszymi gatunkami roślin, wzbogacać o różnorodne ozdobniki, a



wreszcie dowolnie zarybiać. Rybki może zdobywać na różne sposoby np. skorzystać z „zestawu" przygotowanego przez autorów lub uciec się do bardziej wyrafinowanych sposobów pozyskiwania rzadkich lub wręcz nie istniejących gatunków. Mogą to być okazy złowione samodzielnie w nawet najdalszych zakątkach świata lub wyhodowane krzyżówki i mutacje. Zabawa jest naprawdę przednia, choć, aby zaanimować stworzone samodzielnie nowe gatunki ryb należy dysponować bardzo szybką maszyną o odpowiednio dużej pamięci RAM. Jednak nawet przy spełnieniu tych warunków może potrwać to kilka godzin.



Ten nieprzecięty program oprócz niewątpliwych walorów rozrywkowych może także spełniać rolę poznawczą, a więc kandydować do grona programów edukacyjnych. Z pewnością może znaleźć zastosowanie w szkolnictwie, np. na lekcjach biologii. Pozwala bowiem przeprowadzać dowolne kombinacje genetyczne na rozmaitych organizmach żyjących w wodzie: od glonów zaczynając na rekinach kończąc. Ale to nie wszystko! Każdy nowy mutant rozwija się przecież dalej, a ewolucji nie da się zatrzymać. Możemy umieścić go w dowolnym miejscu i obserwować jego dalszą egzystencję. Animacja, grafika i efekty dźwiękowe są zdecydowanie najmocniejszą stroną programu, stąd niebagatelne wymagania sprzętowe: procesor 386 taktowany zegarem przynajmniej 25 MHz, 2 MB ramu, karta Sound Blaster i SVGA – 256 kolorów w rozdzielczości 800*600. To oczywiście tylko slogany reklamowe, mające na celu połechtać nasze apetyty lecz Ci, którzy widzieli już ten program mówili jedno: super! Także recenzenci z angielskiego programu satelitarnego „Games World" (program Sky One na Astrze 1) wyrażali się o nim bardzo pochlebnie. Jeśli jednak nie masz własnego akwarium i denerwuje Cię wszelkie pływające robactwo, to odpuść sobie tę gierkę i wybierz raczej coś bliższego Twoim zainteresowaniom.

■ Sandey

Nasza Ocena: 9

[illegible] hitu [illegible] choć nie [illegible] [illegible] any [illegible] w historii II Wojny Świa[illegible] na [illegible] w [illegible] ża [illegible] ta ma [illegible] Hitler [illegible] w [illegible] i [illegible] z Anglii [illegible] za jej pomocą wygrać wojnę! Te [illegible] Hitlera [illegible] także w [illegible] filmowej [illegible] In- dianie Jones [illegible] on [illegible] z [illegible] a [illegible] a [illegible] on [illegible] nie i [illegible] na [illegible] i [illegible] zabawa! [illegible] teraz [illegible] 18 [illegible] to [illegible] jak sam [illegible]



KYRANDIA 2

Gra zrealizowana przez znakomitą firmę WESTWOOD STUDIO („Eye of the Beholder", „Dune II"), rozpowszechniana jest przez VIRGIN GAMES. W stosunku do poprzedniej części gry, nowa „Kyrandia" jest o niebo lepsza. Różnice zauważalne są głównie w sferze grafiki i oprawy muzycznej. Ale także fabuła „Kyrandii 2" jest znacznie ciekawsza. i bardziej rozbudowana. Ilość zagadek i ich różnorodność może zadowolić największego malkontenta. W grze znalazło się sporo nowych elementów, nie występujących w pierwszej części np. robienie czarów wg księgi. Sterowanie jest proste i przejrzyste.

Wszystko zostało tu dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, a całość prezentuje się doprawdy wspaniale. Na razie powstała wersja na IBM PC, ale zapowiadane są próby przeniesienia jej na Amigę. Tyle tytułem wstępu, teraz przystąpmy do opisu wydarzeń, które doprowadziły do momentu w którym zaczynamy grę.

Jeśli pamiętacie zakończenie pierwszej części gry (jej dokładny opis zamieściliśmy w nr 1/93 Computer Studio), to nietrudno zgadnąć, że po zwycięstwie BRANDONA nad błaznem, przez jakiś czas w Kyrandii żyło się spokojnie... Do czasu, do czasu. Idylla nie mogła trwać przecież wiecznie i tak, pewnego dnia zaczęły dziać się dziwne rzeczy. Znikały drzewa, kamienie, rośliny, a nawet całe małe wysepki. W związku z tym została zwołana rada czarowników i wróżek. Jednak BRANDON z nieznanych powodów, nie zjawił się na niej. Wszystkie mądre głowy Kyrandii głowiły się nad przyczynami nagłych dziwnych zjawisk, które nawiedziły ostatnio ich krainę. Szukano wskazówek w starych księgach, lecz nic na ten temat nigdy nie zostało napisane. Dopiero przybycie MARCO z pomocnikiem wyjaśniło co trzeba zrobić, aby uratować Kyrandię przed zagładą.

Należało odnaleźć ARCHON STONE w CENTRUM ŚWIATA i przynieść go do Kyrandii, a wówczas będzie ona uratowana. Do tej wyprawy została wyznaczona najmłodsza z czarodziejek ZANTHIA, a TY drogi graczu masz jej w tym pomóc.

DOBRE RADY NA POCZĄTEK

Znajdujesz się w laboratorium w którym ktoś podczas Twojej nieobecności, porozbijał przyrządy laboratoryjne. Zginął także Twój kociołek do robienia czarów i szkolny zeszyt z zapisami sposobów ich używania.

Spotkasz tam FAUNA, ale jak to zwykle bywa, nie troszczy się o nic innego poza swoją osobą.

Musisz dostać się na WULKANIĘ lecz z tej przystani nie odchodzi już żaden statek.

Pod dywanem leży flaszka z wodą, a na najniższej półce stoi druga, ale jest pusta. Weź je obie oraz jagody leżące pod ścianą. Na zewnątrz weź jeszcze jedne. Przechodząc obok pomostu, zerwij pieczarkę i ruszaj do następnej planszy.

Duże te rosiczki, ale nie obawiaj się, nie zrobią Ci nic złego. Zajrzyj do pniaka

SPEAR OF DESTINY



[illegible]

(u dołu ekranu), leży tam Twój zeszyt do czarów. Idź naprzód. Zerwij z odnogi jedną gałązkę. Wyrwij cebulę z ziemi. W następnej planszy porozmawiaj z przewoźnikiem, a dowiesz się, że przewiezie Cię ale pod warunkiem, że zapłacisz i to w złocie. Idź w prawo i znowu w prawo, po drodze zauważysz, że znikają drzewa, rośliny i kamienie. Na spotkanie wyjdzie Ci MARCO i jego pomocnik. Chcą Ci pomóc lecz będą na razie tylko przeszkadzać w misji.

Wyrwij drugą cebulę i wejdź do groty. Wstrętny szczur nie będzie chciał Cię przepuścić dalej. Daj mu więc łapówkę w postaci kawałka sera. Dowiadujesz się przy okazji, że panicznie boi się węży.

Teraz potrzebny Ci będzie czar do odstraszania niedźwiedzi, ale to tego nizbędny Ci jest kociołek.

Wyjdź z pieczary i idź na dół. Tam zobaczysz grające świetliki, daj jednemu z nich jagody, a zagrają Ci one melodię. Będzie potrzebna do otworzenia skarbca piratów w kształcie czaszki.

Wróć do miejsca gdzie stoi przewoźnik i idź dalej w lewo. Z gniazda weź piróko i pójdź w górę.

Użyj flaszki z wodą na świecące jagody I weź je. Wejdź do domku zielarki i pogadaj z żabami o czym się da. Weź stołek, worek nawozu dla roślin i pustą flaszkę. Wróć do gniazda i pójdź w lewo. Pchnij drzewo (widzisz jak łatwo poszło), z ręki wyjmij klucz do skarbu piratów i przejdź na drugą stronę. Nie obawiaj się krokodyla tylko połaskocz go piórkiem. Krokodyle łzy zabierz do pustej flaszki.

Zajrzyj do dziupli, a odzyskasz swój kociołek do czarów. Pójdź w górę do gorących źródeł. Podnieś kamień o zapachu zgniłych jaj. Nabierz do flaszki gorącej wody i sprawdź czy w kociołku nie ma nic poza czystą wodą. Teraz wrzuć do niego następujące składniki: taboret, wijącą się gałązkę, śmierdzący kamień, gorącą wodę i łzy krokodyla.

W ten sposób stałeś się szczęśliwym posiadaczem czaru na niedźwiedzie.

Użyj na kociołku trzech pustych flaszek. Wróć do szczurka i zastosój na nim jedną z flaszek z czarem, to ucieknie od Ciebie. Dzięki temu droga do skarbu piratów będzie wolna. Teraz wystarczy zagrać na zębach czaszki melodię świetlików. Otwórz skrzynię kluczem zabranym z ręki wystającej z piachu (w jednej z poprzednich plansz), wyjmij z niej ser i magnetyczny przyrząd alchemików. Ser oddaj wędkarzom i pójdź na przystań. Zabierz kotwicę i wróć do miejsca gdzie stał przewoźnik. Co widzisz? Łódka spalona, a na miejscu przewoźnika siedzi smutny smok. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że jest on listonoszem I zgubił w trakcie lotu 4 listy. Chciał wylądować, lecz nie wyszło mu to. Spadając rozbił i spalił łódź, ale poza tym, smoczek jest OK. Obiecał Ci, że jeżeli odnajdziesz jego listy, to zawiezie Cię na MUSZTARDOWĄ WYSPĘ. Listy te są rozrzucone w różnych planszach, więc musisz przeszukać je wszystkie. Po odnalezieniu listów oddaj je smokowi. Ten sympatyczny stworek dotrzyma słowa i zabierze Cię na MUSZTARDOWĄ WYSPĘ...

Dalej szanowny Czytelniku musisz radzić sobie sam. Jeśli jednak, los zrządzi, że utkniesz gdzieś i stracisz wszelką nadzieję na dotarcie do końca, to nie zapominaj o „Computer Studio". Tam już wkrótce zamieścimy dokładne rozwiązanie całej gry („krok po kroku").

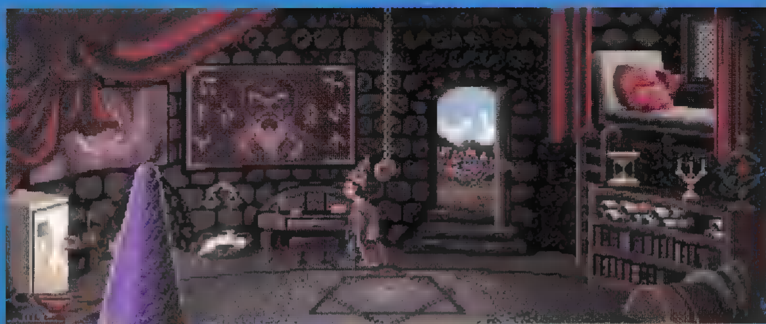
■ Mariusz Czarnecki

Nasza Ocena: 10

[illegible]

Król

Nasza [illegible] 8



ODKRYJ WSPANIAŁY ŚWIAT MAGII

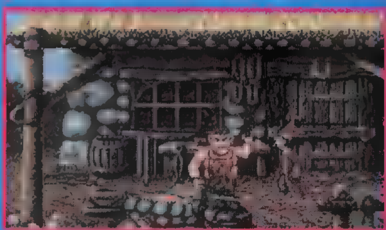
Ostatnimi czasy na Amigę powstaje tak mało „rasowych" przygodówek, że można odnieść wrażenie, iż programiści ignorują ten komputer. Pod dostatkiem mamy platformówek, strzelanek i innego śmiecia, ale ile można strzelać?! Tymczasem na PC–ta, aż roi się od różnego rodzaju „Questów", „Larrych", „Sherlocków Holmesów". Miałby człowiek czasami chętkę dać odpocząć joystickowi po zdobyciu kolejnego miliona punktów, dajmy na to w „Uridium" – niech sobie biedaczek odsapnie. Można przecież pomęczyć trochę „zwierzątko" – myślę o myszce, która często pokryta kurzem, leży sobie biedna, „bezrobotna". Okazji do jej użycia jest jednak niewiele.

Z wielką radością przyjąłem więc wiadomość o powstaniu na Amigę „King's Questa 6", „Gobliiinsów 3", a ostatnio także „Simona". Jest to prawdziwa uczta dla miłośników wielkiej przygody. „Simon the Sorcerer" jest wspaniale zrealizowany pod względem graficznym. Piękne bajkowe obrazki towarzyszą wędrówkom adepta magii – chłopca imieniem Simon. Podążając za swoim ukochanym psem, znalazł się w dziwnej krainie. Nie podejrzewał, że został tu sprowadzony podstępnie przez wielkiego czarnoksiężnika Kalipso. W chatce maga, chłopiec znalazł notatkę z której wynika, że losy świata zależą teraz od niego – czyli od Ciebie drogi Czytelniku. Tak się zaczyna ta zapierająca dech w piersi przygoda. Jak się skończy, to już zależy wyłącznie od Was. Dodam tylko, że pełne rozwiązanie gry znajdziecie w „Computer Studio" nr. 7/93.

Program w wersji na Amigę zajmuje aż 9 dyskietek, ale nie jest to uciążliwe podczas gry. Gierka jest super!

■ MS

Nasza ocena: 10



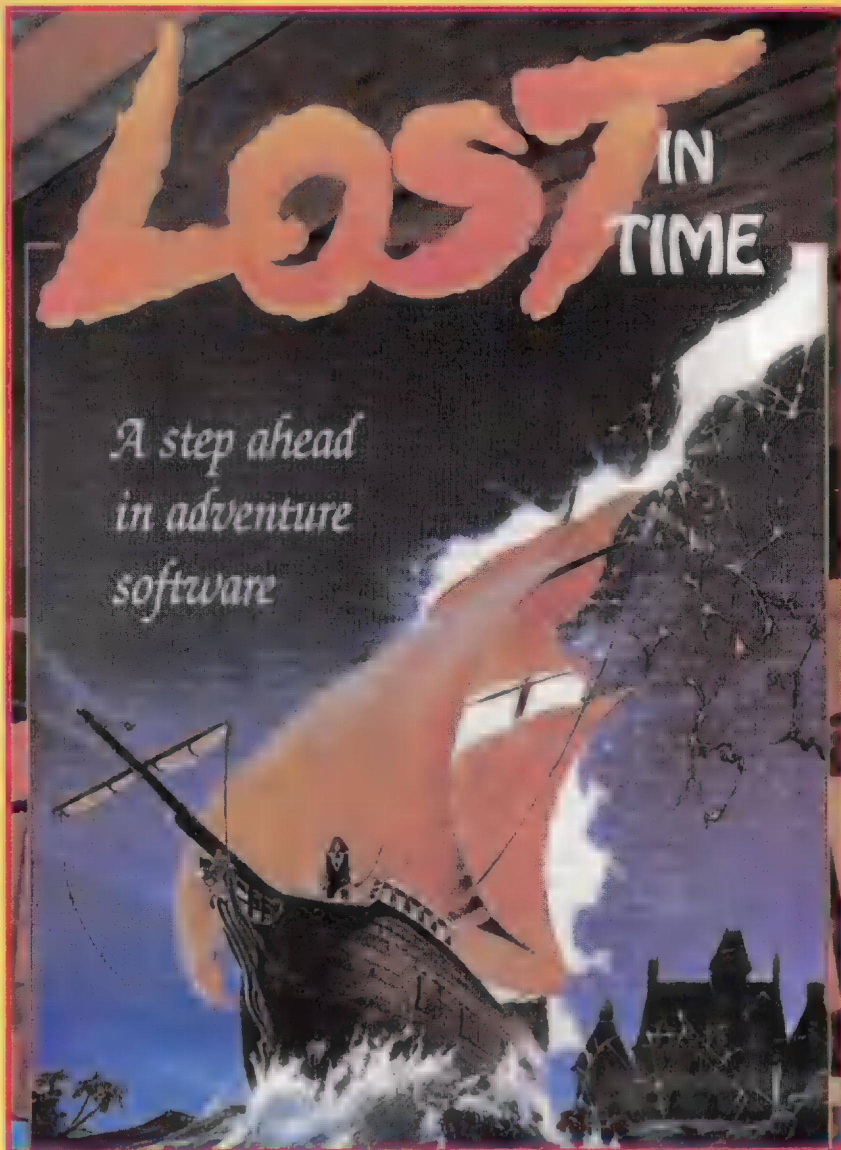






SIMON THE SORCERER

Nowa gra firmy Coctel Vision różni się i to znacznie słynnej serii „Gobliin", która jak dotychczas jest największym hitem tego zespołu programistów. Jest to typowa gra przygodowa (adventure) ze znakomitą grafiką VGA. Rozwiązania graficzne przypominają mi trochę inną świetną grę przygodową, a mianowicie „Return to Zork", zaś system sterowania zbliżony jest do „Gobliins". Najeżdżamy po prostu kursorem na dany przedmiot i uzyskujemy informację o nim, a wciskając klawisz myszki możemy wywołać jakąś reakcję – wziąć przedmiot, otworzyć drzwi itp. Poszczególne czynności naszej bohaterki zobrazowane są digitalizowanymi, animowanymi scenkami. Jeśli chodzi o oprawę dźwiękową gry, to stoi ona na wysokim poziomie. Dysponując kartą dźwiękową możesz usłyszeć liczne odgłosy np. szum morza, skrzypienie otwieranych drzwi, śpiew ptaków, odgłosy kroków. Wszystko to w połączeniu ze świetną i nastrojową muzyką pojawiającą się w niektórych sytuacjach tworzą odpowiedni nastrój.



W grze wcielasz się w postać młodej i pięknej dziewczyny.......

Poniżej znajdziesz opis pierwszej części gry, który jest relacją głównej bohaterki gry. Postępując zgodnie z instrukcją, na pewno szczęśliwie dotrzesz do końca.

Uwaga! jakiś złośliwy wirus czy też chochlik drukarski wdarł się siłą do tego opowiadania. Poprzekręcał niektóre zdania, a co najgorsze powstawiał swoje komentarze. Widocznie ten złośliwiec nie lubi kobiet, bo ciągle czepia się naszej sympatycznej bohaterki nazywając ją obcesowo babą. Przepraszam zatem z góry wszystkie miłe panie czytające ten tekst. Wobec tego złośliwca jestem zupełnie bezradny i nie mogę brać odpowiedzialności za jego głupawe wybryki.

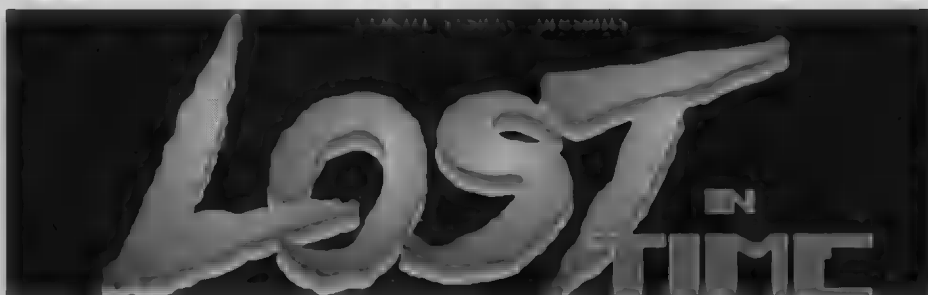
CZĘŚĆ PIERWSZA

Obudziłam się na statku z potwornym bólem głowy (o masz ci babo placek). Próbowałam przypomnieć sobie wydarzenia sprzed kilku lub kilkunastu godzin jednak bezskutecznie. Postanowiłam usiąść, aby w spokoju zastanowić się nad swoją sytuacją. Dla pewności zajrzałam pod stołek [stool] czy aby nie załamie się pod moim ciężarem. Zauważyłam tam gwóźdź [nail]. Udało mi się wyciągnąć go za pomocą obcęgów [pliers]. Po lewej stronie stała duża drewniana skrzynia, a obok niej leżały beczki [barrels]. Zajrzałam za nie i znalazłam tam lampę [lamp]. Przy jej pomocy udało mi się rozjaśnić egipskie ciemności panujące na schodach prowadzących na dolny pokład. Gdy znalazłam się już na dole, stałam po kostki w wodzie. Do wypompowania jej znakomicie nadawałaby się stara pompa, gdyby nie była zardzewiała. Potrzebna byłaby mi jakaś nafta lub olej. Po dokładnym spenetrowaniu kabiny zauważyłam w beczułce [cask] butelkę oleju. Naoliwiłam nim pompę, a następnie z zapałem chwyciłam za dźwignię. Po chwili mogłam już bez problemu zabrać korkociąg [corkscrew] spod łańcucha [chain]. Wróciłam na górę. Po lewej stronie, koło wiadra stały beczki. Niestety nic za nimi nie mogłam dojrzeć (to kup se babo okulary, he, he). Za pomocą lampy rozjaśniłam na tyle przestrzeń za nimi, że mogłam już dostrzec gąbkę. Zamoczyłam ją w wiadrze, a następnie wycisnełam z niej wodę na plakat [poster]. Pod wpływem wody odlepił się od ściany odsłaniając korek wbity w deski. Wyważyłam go za pomocą korkociągu. W sąsiedniej kabinie siedział murzyn. Zawołałam go. Z markotną miną odwrócił się w stronę, z której dobiegał głos. Zapytałam się go co tu robi. Dowiedziałam się, że mój rozmówca był niewolnikiem. Dowiedziałam się także, że znajdujemy się na łodzi należącej do Jarlachta de la Pruniere bardzo bogatego człowieka. Yoruba, gdyż tak się przedstawił mój rozmówca, powiedział mi także, że płyniemy do miejsca z którego pochodzą tacy ludzie jak Jarlath. Yoruba miał jednak nadzieję nie doczekać końca tej podróży. *Postanowił popełnić samobójstwo, aby poprzeć swoje słowa czynem wyjął nóż. Ten nóż mógłby mi się bardzo przydać, zaczęłam więc namawiać

JAK GRAĆ

AMIGA ★ PC ★ ST

go aby oddał mi go. Po dłuższym czasie zgodził się (baba to nawet diabła przekabaci). Na zakończenie rozmowy obiecałam mu, że jeżeli uda mi się wyjść na wolność, to wrócę po niego i uwolnię go (eee, nie słuchajcie jej, one zawsze obiecują). Za pomocą noża wycięłam stopień w palu [post] i weszłam po nim na górę. Znalazłam się na górnym pokładzie. W drewnianych baliach [container] znalazłam szmatę [towel]. Za jej pomocą chwyciłam za obręcz przymocowaną do liny [ring]. Odwróciłam się w prawo i zauważyłam szparę w ścianie. W środku znalazłam mydło. Rozkruszyłam je obcęgami, a tymi drobnymi wiórkami wyczyściłam brudne drzwi [sliding door]. Chwyciłam za klamkę i mocno przyciągnęłam ją do siebie. Za drzwiami siedział facet, który poprosił mnie abym opowiedziała mu całą swoją przygodę. Rozpoczęłam opowiadanie. Myślami przeniosłam się w czasie. Znalazłam się w posiadłości, a raczej przed bramą prowadzącą do niej. Dostępu do środka bronił koń, którego w żaden sposób nie można było stamtąd odciągnąć. Z traktora wyjęłam akumulator [battery], z koszyka [basket] zaś jabłko. W metalowej skrzynce [tool box] znalazłam paczkę z pudełkiem zapałek i folię. Jabłkiem nakarmiłam konia, a następnie odczepiłam od tarczy rzutkę [dart] wraz z listem. Próbowałam otworzyć bramę [gate] jednak zawiasy były tak zardzewiałe, że nie dałam rady. Potrzebowałam więc trochę smaru lub czegoś podobnego. Zajrzałam jeszcze raz do skrzynki, jednak wewnątrz oprócz małej pipety [smal pipe] nie znalazłam tam nic innego. Chwileczkę przecież akumulatory mają w swoim składzie coś podobnego do smaru (ech te baby, one zawsze wymyślą coś głupiego). Wydmuchałam więc za pomocą pipety trochę mazi z akumulatora. Następnie naoliwiłam tym zamek [lock] i mogłam już bez problemów dostać się do środka. Na środku ogrodu stała pusta studnia. Obok niej znajdował się kran [faucet]. Niestety był nieczynny. Nad drzwiami do domu [manor] wisiał obrazek [portrait]. Zdjęłam go. Do obrazka przymocowany był drut [wire]. Moje próby otworzenia dzwi nie dały żadnych rezultatów. Zauważyłam jednak, że w drzwiach tkwi klucz [key]. Niestety nie mogłam go w żaden sposób wyjąć. W końcu posłużyła mi do tego lotka. Zrobiłam to jednak niezręcznie (wiadomo, baba) że klucz spadł na podłogę, tak daleko, że nie mogłam go dosięgnąć. Ze złości szarpnęłam za klamkę, która ku mojemu zdumieniu wypadła z drzwi (ooo! to chyba herod baba, lepiej mieć się na baczności). Najlepszym sposobem na ponowne zdobycie klucza było stworzenie chociażby prowizorycznego magnesu, który przyciągnąłby klucz z powrotem. Na razie jednak taki magnes był dla mnie nieosiągalny. W oddali zauważyłam latarnię (oj, moja pani, latarnia i panienka źle mi się kojarzy), ciekawe czy znajdę tam coś ciekawego. Po chwili stałam już przed drzwiami do latarni morskiej (a morskiej, OK) jednak moje próby dostania się do środka, nie dały żadnych rezultatów. Z prawej strony latarni stała beczka, a obok niej butelka z winem [wine]. Wino wzięłam bez problemu, jednak beczka była zbyt ciężka (eee, chyba żaden z niej herod). Butelka z winem odsłoniła kołek [cork] w beczce, który udało mi się wyważyć za pomocą rzutki. Teraz mogłam już bez problemu zabrać beczułkę ze sobą (no proszę, baba a też myśli). Za beczką znajdowało się małe okienko [basement window], ale było tak małe, że nic przez nie nie mogłam zobaczyć. Koło latarni stał dziwny budynek [strange building], który trochę przypominał altanę. W schodach prowadzących do drzwi zauważyłam małą dziurkę [hole]. Doskonale do niej pasował obraz, który wisiał nad drzwiami do MANOR. Bez namysłu (a czy baby wogóle myślą?) wcisnęłam go w dziurę, pasował doskonale. Wystarczyło go tylko pchnąć, aby dolna część drzwi zrobiła obrót o 180 stopni ukazując tablicę z cyframi oraz wypukłym krzyżykiem nad nimi. Z początku nie mogłam wpaść na pomysł, co z tym trzeba zrobić. Okazało się to dziecinnie proste (nawet jak dla baby). Wystarczyło podać różnicę tych dwóch liczb i wcisnąć krzyżyk. Po chwili przyjechała winda [elewator]. Zjechałam nią na dół. Znalazłam się w piwnicy. Na belkach leżały butelki [bootles] były jednak za wysoko, abym mogła je dosięgnąć. Na samej górze dostrzegłam odrdzewiacz [rust remower]. Aby dosięgnąć butelek musiałam postawić beczkę na podłodze [ground] i wdrapać się na nią. Po chwili trzymałam już butelkę w ręce (no, nieźle nieźle, malutka). Nie mogłam jednak w dalszym ciągu dosięgnąć odrdzewiacza (oj, cieniutko, cieniutko malutka). Obejrzałam dokładnie butelkę. Płyn który się w niej znajdował był pod ciśnieniem, można by więc wycelować korkiem prosto w puszkę, a on może ją strącić. Cóż spróbować nie zaszkodzi (dobrze powiedziane!). Wzburzyłam płyn w butelce i najlepiej jak umiałam wycelowałam w puszkę. HURA! UDAŁO SIĘ. Po chwili trzymałam ją już w rękach. Próbowałam także otworzyć skrzynkę [trunk]. Pojawiały się jednak trzy obrazki, których w żaden sposób nie mogłam rozpracować. Zrezygnowana wyjechałam na górę. Wróciłam z powrotem do drzwi z których wyciągnęłam klamkę. W dalszym ciągu nic się nie zmieniło, klucz nadal tkwił pod drzwiami. Byłam w tak beznadziejnej sytuacji, że miałam zamiar się upić (spokojnie kochana, nie ma nic gorszego niż pijana baba). Dokładnie obejrzałam butelkę z winem. Chwileczkę wino mogło posłużyć do naładowania akumulatora (cwana bestia!). Wylałam więc całe wino do akumulatora. Następnie obwiązałam drutem [wire] klamkę [handle], a potem podłączyłam to wszystko do źródła energi. Uzyskałam całkiem niezły magnes. Przystawiłam go do szpary pod drzwiami [space]. Udało się. Kluczem otworzyłam drzwi i weszłam do środka. Stamtąd zabrałam wiosło [oar], gaśnicę [extinguisher] i metalowy pręt [rod]. Ten pręt położyłam nad wygasłym ogniskiem [fireplace]. Obok ogniska stała skrzynka z piaskiem [sand box]. Obok niej była mała szafka [small box]. Dookoła obwiązana była drutem [cooper wire], który oczywiście zabrałam ze sobą. W środku było małe pudełko [box] oraz korki elektryczne (a szminki jakiejś to nie było, hę). Jeden z nich wypadł ze swego miejsca i wyglądał że jest zniszczony. W puste miejsce po nim, włożyłam folię [foil], a następnie z powrotem korek. Przed wyjściem zabrałam z paleniska pręt do pieczenia [roasting pin]. Obok drzwi znalazłam kawałek drewna [log]. Prętem z ogniska rozbiłam małe okienko koło latarni. Znalazłam tam wąż ogrodowy [hose]. Ponownie spróbowałam otworzyć drzwi do latarni, jednak bez większych rezultatów. ZARAZ, ZARAZ (no, no myśl kobito, myśl!) gdybym z całej siły (he, he, babskiej siły) pociągnęła za drzwi, to może udałoby mi się wyrwać je z zawiasów. Niestety nie udało mi się (wiadomo!), ale mogłaby mi do tego celu posłużyć winda. Połączyłam więc jeden koniec węża z klamką od drzwi, a drugi koniec przymocowałam do balustrady windy [railing]. Nie wchodząc do windy nacisnęłam przycisk na tablicy [control panel] i winda zjechała na dół pociągając za sobą wąż. No nareszcie udało się, drzwi do latarni stały otworem. Weszłam do środka. Na schodach prowadzących na górę znalazłam drewniany but [wooden shoe], ciekawe co tu on robił. W bucie leżał klucz [rusted key]. Poszłam na górę. Znalazłam się w pomieszczeniu z szerokim widokiem na morze. W szufladzie biurka [drawer] znalazłam zeszyt oraz roztwór kwasu [acid solution]. Na biurku leżała luneta. Spojrzałam przez nią na morze. Cóż za piękny widok! (ech, te baby, im zawsze głupstwa w głowie). Rozglądając się po horyzoncie zauważyłam w pobliżu skał coś dziwnego. Zwiększyłam jeszcze bardziej ostrość i zobaczyłam, że to coś, to szczątki statku [shipwreck]. Jeszcze bardziej powiększyłam obraz, aż





zauważyłam na burcie trzy dziwnie wyglądające rysunki. Z początku nie mogłam z niczym ich sobie skojarzyć. ACH TAK! Podone rysunki były przecież na tej skrzynce w krypcie. Zapamiętałam te z burty dokładnie. Odłożyłam lunetę na miejsce. Potem używając wiosła, udało mi się także rozłamać drzwi szafki (dobra jest!). W środku znalazłam brzytwę [razot] (hej paniusiu, ta zabawka nie dla dziewczynek). Weszłam po drabinie na samą górę. Była tam duża lampa [lamp]. Okna przysłaniały firaneczki (ach, koronki, szmatki, łaszki – babskie sprawy). Za firankami znalazłam oczyszczoną naftę [kerosene]. żą pomocą brzytwy wycięłam kawałek tkaniny z firanek [rag]. Wróciłam na dół. Następnie udałam się do krypty. Tam dopasowałam rysunki, te ze statku z tymi ze skrzynki. Była jednak ta różnica, że rysunki z burty różniły się od tych na skrzynce. Kolory pasowały doskonale, jednak przedmioty sprawiały pewien kłopot. I tak: armacie ze statku przyporządkowany był pistolet; kuli armatniej pocisk; a szabli coś w rodzaju małego sztyletu. Gdy uporałam się już z tymi obrazkami, w środku znalazłam jakiś zeszyt oraz szmatkę [fiberglass]. No cóż, więcej się spodziewałam. Zła wróciłam na górę (histeryczka!). Poszłam z powrotem do latarni. Kluczem znalezionym w drewnianym bucie otworzyłam drzwi do piwnicy [basement]. Stanęłam przed dużą żelazną bramą za którą stała przymocowana do brzegu łódka. Po prawej stronie rosły glony [algae]. Wypaliłam je za pomocą kwasu. To jednak ciągle za mało. Zdesperowana wróciłam na górę. Na okienku które wcześniej rozbiłam leżał kawałek szkła [field of glass]. Wzięłam go i szybko zbiegłam na dół. Wyskrobałam nim resztę glonów i moim oczom ukazał się mechanizm do tej pory szczelnie ukryty. Brakowało jednak korby. Doskonale do tego celu nadawał się pręt wzięty z nad ogniska. Wystarczyło tylko oczyścić to żelastwo z rdzy za pomocą odrdzewiacza i już mogłam otworzyć bramę. Szybko wsiadłam do łodzi i o mało nie poszłam wraz z nią na dno (wiadomo, baba!). W środku było pełno wody. Ale od czego mam niezawodny drewniany kapeć. Oczywiście w tej sytuacji też mnie nie zawiedzie. W mgnieniu oka wylałam wodę z łódki, jednak woda cały czas wlewała się do środka. W łodzi była dziura. Zatkałam ją za pomocą szmaty wyciętej z firanek. Nie mogłam jednak nadal płynąć, gdyż woda mogłaby wypchnąć szmatę z powrotem. Aby trochę ochłonąć poszłam obejrzeć studnię. Acha przed wyjściem odkręciłam zawór po lewej stronie [canal valve]. Studnia wyglądała, jakby od dawna nie było w niej wody. Zatem trzeba ją napełnić. Dziurawy wąż połączyłam z kranem, a następnie owinęłam go szmatką [fiber glass]. Jednak woda nadal wydostawała się przez dziurę. Polałam więc to miejsce żywicą [resin]. Koniec węża włożyłam do studni, a nastepnie odkręciłam kran. Studnia napełniła się po brzegi, a na jej powierzchnię wypłynął korek [cork]. Posłużył mi on do uszczelnienia dziury w łodzi. Wiosłem odepchnęłam się od brzegu i wyruszyłam na przejażdżkę. Wszystko zapowiadało się doskonale dopóki przez dziurę nie wpływała woda. Po chwili nastąpiła katastrofa i musiałam już wpław płynąć do brzegu (żeby tak w kostiumie, byłoby na co popatrzeć, ech te baby). Znalazłam się na plaży przed domem rybaka. Pewnie wypłynął w morze więc mogłam bezkarnie buszować po jego domu. W szafce leżała butelka z miniaturowym statkiem [ship] oraz kethup [nuoc mam]. Pod krzesłem znalazłam zeszycik. W koszyku na stoliku były następujące rzeczy: czerwony materiał [handkerchief], gwóźdź [nail] oraz chleb [bred]. Przestawiłam krzesło pod żyrandol. Wdrapałam się na nie, aby odczepić żyrandol od sufitu. Za pomocą gwoździa otworzyłam kłódkę [bracket], a następnie dokładnie obejrzałam żyrandol. Składał się on ze świeczek [candles], kotwicopodobnej rzeczy [anchor] oraz z pływaków [floats]. Wróciłam z powrotem na plażę [beach]. Największy problem to jak dostać się do posiadłości. Próbowałam wspiąć się na wybrzeże [clif], ale co chwila zsuwałam się ze skarpy. Posmarowałam chleb ketchupem, aby zjeść go i nabrać sił. FUJ! Termin przydatności od spożycia tego ketchupu już chyba dawno minął. Wyrzuciłam go prosto na dach. Za chwilę przyleciała mewa, zapewne zwabiona widokiem jedzenia. Szybko dziabnęła kąsek i przy okazji zrzuciła koło ratunkowe z liną [buoy]. Odcięłam linę brzytwą i połączyłam ją z kotwicą. Potem zarzuciłam ją na skały [cliff] i po chwili byłam z powrotem w posiadłości. Wróciłam do piwnicy aby zabrać beczkę. Następnie poszłam do domu z wygasłym paleniskiem. Przed wejściem do środka wycięłam brzytwą kawałek węża [club], którym napełniłam studnię. Weszłam do środka. Kawałek drewna położyłam na palenisku [hearth]. Polałam go naftą i na spodzie podłożyłam czerwony materiał zabrany z domu rybaka. Kawałkiem węża [club] rozbiłam butelkę z miniaturowym statkiem. Znalazłam w środku zapałkę [mathes]. Potarłam ją o pudełko zapałek i zapaliłam ognisko (co do licha, dziewczynka z zapałkami, to zupełnie inna bajka). Pod wpływem ciepła metalowy pręt rozszerzył się, dotykając obydwoma końcami do kontaktów. Przed kominkiem wytworzyło się coś w rodzaju małego podestu [flagstone]. Położyłam w to miejsce beczkę. Nabrałam do buta trochę piasku ze skrzynki i wsypałam do beczki. Niestety beczka była dziurawa. Dziurę zatkałam świeczką i dokończyłam wsypywanie piasku.W pewnej chwili po lewej stronie otworzyło się przejście. Przecisnęłam się do środka. Po wyjściu na zewnątrz znalazłam się na statku. Na środku stała skrzynia i nie byłoby w tym nic takiego, gdyby nie fakt, że była... pod napięciem. Położyłam pływaki [floats] przed skrzynią i stanęłam na nich. Następnie połączyłam drut pod napieciem [electric wire] z obu stron kłódki. Obok masztu [mast], blisko drzwi znalazłam obcęgi [pair of pilers]. Przecięłam nimi drut elektryczny. Następnie nabrałam w pipetę trochę wody wpływającej przez dziurę w ścianie [puddle] i wylałam ją na kłódkę [lock]. Pozostało mi jeszcze tylko zamrozić ją za pomocą gaśnicy i rozbić obcęgami (zmyśla bestia). Podniosłam wieko. W środku leżała mumia. TO NIESAMOWITE! Na chwilę oniemiałam z wrażenia. Zaraz jednak czyjś krzyk przerwał moje zamroczenie. Obok mnie stał jakiś facet i coś gorączkowo wykrzykiwał. Miał do mnie pretensje. Pytał co tu robię. Powiedziałam, że odziedziczyłam to wszystko, jednak on tylko zaśmiał się pogardliwie. Powiedział mi, że przeniósł się w czasie o blisko 300 lat po to, aby odnaleźć tę mumię. Moje tłumaczenia na nic się nie zdały. Krzyczał, że jestem zbyt ciekawska (jak każda baba) i mogę mu pokrzyżować plany. Bez dalszych wyjaśnień ulotnił się...

I tak oto wspólnie dobrnęliśmy do końca pierwszej części gry (co to? już koniec, a ja nie zdążyłem jeszcze się z nią umówić!). Dokończenie tej pasjonującej przygody znajdziecie w następnym numerze (eee... do kitu, kocham wszystkie baby na świecie, błagam, piszcie więcej o babach!).

Gierka występuje na razie tylko w wersji na IBM PC.

■ **Adam Stasiak**

Ostatnimi czasy jest to najpopularniejsza gierka na Amigę. Myślę tutaj o grupie graczy, którzy oczekują od swojego komputerka trochę więcej niż skakanie z półki na półkę, czy bezmyślna strzelanina. „Hired Guns" jak sama nazwa wskazuje też jest strzelanką, ale nie jest to celem samym w sobie. W zasadzie program należy zaliczyć do role playing games (RPG), gdyż spełnia on podstawowe cechy tego rodzaju gier. Na uwagę zasługuje fakt, że producentem tego programu są „nasi starzy znajomi" – grupa DMA Design, czyli twórcy Lemmingów.

Jeśli chodzi o fabułę to zmienia się ona w zależności od wyboru odpowiedniej opcji na początku gry. Mogą to być:

- trening – chyba wiadomo o co chodzi
- kampania – grupa superkomandosów podjęła się misji uratowania planety Graveyard opanowanej przez mutanty, roboty i całą resztę mechaniczno–biologicznego śmiecia. Musisz odszukać cztery Fusion Power Ring Core i dotrzeć z nimi do Coil Generatora. Dzięki temu zapobiegniesz tragedii planety.
- short action game – do wyboru masz 17 zadań bojowych. Na szczególną uwagę zasługuje możliwość gry z partnerami. Daje to naprawdę niesamowite możliwości.

To tyle, co powinieneś wiedzieć o tej gierce. Zapewniam, że jest naprawdę super. Nic więc dziwnego, że wśród Amigowców określa się ją, jako „Wolfenstein" na Amigę. Myślę, że niebawem to określenie trafi do lamusa, bowiem już wkrótce na PC–ta trafi „Hired Guns". Śmiem jednak twierdzić, że mimo swoich zalet nie zrobi takiej furory, jak na Amigę. Cóż, po obejrzeniu „Terminatora Rampage" w wersji na PC, można spokojnie darować sobie „Wolfensteiny" i tego typu podobne. Cieszmy się jednak tym co mamy, załaduj i do boju.

PODPOWIEDZI

Informacje zawarte poniżej mogą pomóc w ukończeniu gry, jednak rasowi gracze nie powinni ich nawet czytać – po co świadomie się stresować?

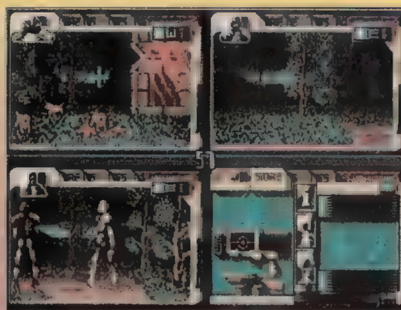
Dobra. Najpierw pogadamy sobie o dostępnym inwentarzu. Jeśli widzisz, że któryś z członków Twej drużyny ledwie zipie od targania ciężkich przedmiotów, nie bądź masochistą i ulżyj biedakowi. Zostaw mu tylko broń małego kalibru, np. 9 mm. Jest nieporównywalnie lżejsza. Powyższa uwaga nie tyczy się oczywiście doktorka, który musi mieć przez cały czas jakieś apteczki, itp. świństwa przy sobie. Takiego gościa trzeba bezwzględnie chronić i pilnować jak małego berbecia. Nigdy bowiem nie wiadomo, kiedy przyda się jego nieoceniona w walce pomoc.

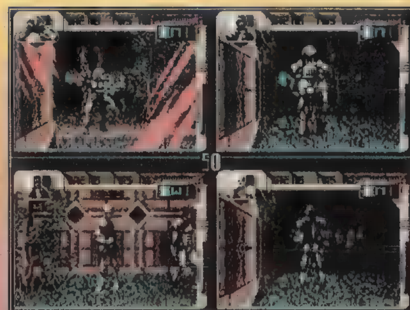
Następna sprawa dotyczy odwiecznego problemu broni. Powszechnie panuje bardzo myląca teoria, że im większy kaliber, tym lepszy. Tak twierdzą tylko „Arnoldy" (patrz „Dwunastu gniewnych ludzi" w „Grach Komputerowych" 1/93 firmowanych przez CS). Dla przykładu – minigun: małe, a tanie jak drwal w Oregonie (już gdzieś to kiedyś słyszałem...), ale ma jedną zasadniczą wadę – jest zabawką dosyć ciężką. Często też zacina się i żre tyle amunicji, co 3D Studio na PC–ta – megabajtów pamięci. Być może lepiej będzie przerzucić się na coś bardziej wyrafinowanego, np. Hand Flourine Laser – małe to, zgrabne, kosi jak kosa i co najważniejsze, jest bardzo celne. Wiadomo, laser to laser. „Arnoldom" polecam Banana Gun – z tym to raczej trzeba uważać, bo za jednym naciśnięciem spustu...

A teraz bardzo ważna informacja. Zawsze, ale to zawsze, choćby nie wiem co, miej oko na swe droidy i sprzęt, który targasz. Uważaj, gdy wchodzisz do wody. Spluwy łatwo rdzewieją, a Ty możesz nawet tego nie zauważyć. Zepsute droidy można naprawić za pomocą Droid Repair Kit – to ważne, bo „zwykłe" apteczki i żarcie nie działa na te kupki złomu w ogóle. Natomiast HEAL Psi–Amp to uniwersalne lekarstwo dla wszystkich i na wszystko (no może oprócz Hiv–a...).

Po każdym starciu dokładnie sprawdzaj stan swego inwentarza. Trafiony przez wroga nie tylko tracisz cenną energię, czasem także coś fajnego w kieszeniach może obrócić się w pył.







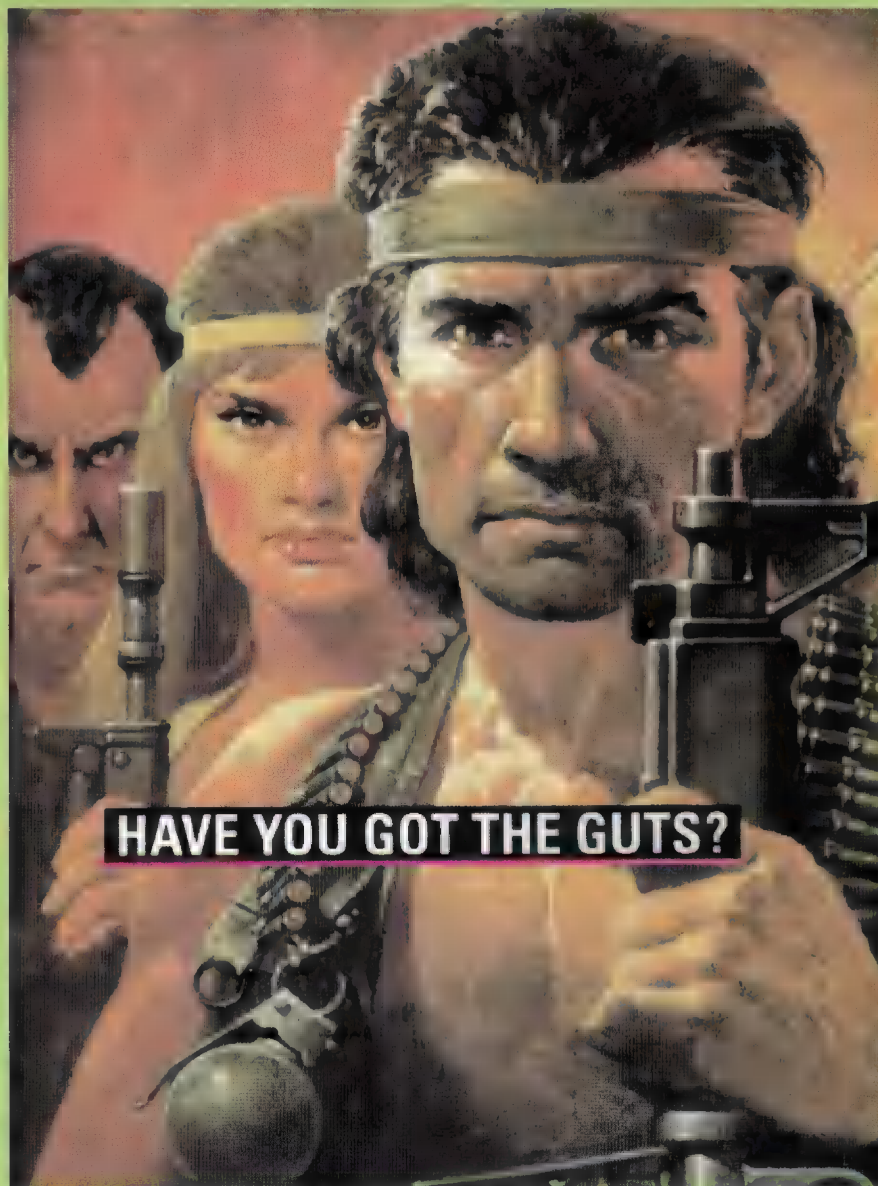
Podczas rzucania granatami pomoże Ci kursor. Uważaj, by nie rzucić bombki za wysoko – wtedy nie skrzywdzisz nawet muchy, a tylko stracisz cenną broń. Gdy z kolei rąbniesz za nisko, granacik może (ale nie musi) odbić się od celu i powrócić jak bumerang do swego właściciela. Wtedy... no, zobacz sam!

„Arnoldy" uwielbiają godzinami trzymać paluszki zaciśnięte na spuście. Owszem, daje to dobre efekty, pod warunkiem iż mamy odpowiednio duże zapasy amunicji. Tutaj musimy niestety wykorzystywać je raczej umiejętnie i nie marnować na byle przelatującą muszkę. Z drugiej jednak strony, nie możesz dać się załatwić – wal więc

tylko tyle, ile w danej chwili potrzeba, ale bez zbędnych szaleństw.

Trafiony cel reaguje błyśnięciem – jeśli więc prujesz na wszystkie strony, a goście stoją jak stoją i grają Ci na nosie, daj se siana i przesuń trochę celownik. Możesz też zmienić broń, ale pamiętaj, by nie używać armaty na komara i procy na słonia.

Niektóre kreaturki wyposażone są w całkiem skuteczne pola siłowe. Jedyny sposób na zlikwidowanie takich hardych delikwentów to użycie wyspecjalizowanej broni typu Psi–Amp, np. Devastation albo Inferno. Wtedy nawet nie ma co zdrapywać ze ścian... Tak w ogóle, te Psi–Amps'y to całkiem fajna sprawa i bardzo przydatny gadżet. Z ich pomocą możesz nawet wybudować most. Miej oczy otwarte i wypatruj ich przez cały czas, a gdy znajdziesz – zachowaj i pilnuj jak gały w głowie. Ale ostrożnie! Niewłaściwie użycie może spowodować tragiczne w skutkach wypadki.



No, ale co tam – oto lista wszystkich występujących w grze Psi–Amps'ów:

SHIELD

To typowa osłona. Chroni przed większością urazów, jak np. celną seryjką prosto w twarz czy podczas walki wręcz.

ELECTRIFY

Prawdziwy fajerwerk – generuje kulkę naładowaną energią elektryczną. Gość trafiony czymś takim pada jak Amigowiec po przeczytaniu „Top Secret".

CURE POISON

Działa tylko na ludziach. Oczyszcza krew z toksyn i infekcji rzuconych przez wroga.

FARSIGHT

Sprytniutkie urządzenie. Znacznie zwiększa możliwości twych sensorów – co to oznacza w praktyce? Widzisz (na mapie) dwa razy dalej. Przydaje się bardzo na dalszych poziomach.

SHOCK BLAST

Tworzy skondensowaną falę energii, podobną do tej po detonacji granatu. Działa bardzo skutecznie zarówno na ludzi i droidy.

HEAL

Działa na ludziach i droidach. Przyspiesza proces leczenia.

FIRESHIELD

Działa jak SHIELD, z tym, że chroni także przed strzałami plazmy.

INFERNO

Czyli to, co Arnoldy lubią najbardziej. Broń ciężkiego kalibru, z którą trzeba obchodzić się nadzwyczaj ostrożnie. Warto nawet mieć na sobie jakąś osłonę, bo nigdy nie wiadomo co może się stać.

BANISH WALL

Wszystko dookoła kompletnie wymięka.

BRIDGE

Most. Przydaje się bardzo podczas przeprawy przez głęboką wodę. Ale spiesz się, bo „kładka" znika po pewnym czasie.

FLOAT

Możesz bezpiecznie skakać z dużych wysokości, nie czyniąc sobie najmniejszego ku–ku.

STRENGTH

Co tu dużo gadać, dodaje siły. Przydaje się, gdy masz dużo broni do targania.

FIREBALL

Generuje ognistą plazmę, jednak nie całkiem na wprost, a w kierunku w którym właśnie się patrzysz. Nie radzę używać w zamkniętych pomieszczeniach – może „oddać".

GILLS

Pozwala na 5–cio minutowe przebywanie pod wodą. Uważaj jednak, nie zabezpiecza bowiem twej broni.

TELEPORT

Nie działa jak zwykły teleport, lecz przydaje się bardzo, gdy zostajesz np. nagle okrążony. Wtedy, zamiast się poddawać, używasz tego gadżetu i czary mary – już Cię nie ma. Pojawiasz się w niewielkiej odległości od miejsca, w którym ostatnio przebywałeś.

MIRACLE

Spróbuj szczęścia – gadżet ten losowo generuje jeden z Psi–Amps'ów. Przydaje się, gdy jesteś kompletnie „spłukany".

SHIFT

Popycha do przodu, dopóki nie napotka na jakąś przeszkodę. Może nawet przenieść ponad wodą czy inną przeszkodą.

PART WAVES

Wchłania trochę wody – wroga nr 1 Twego przenośnego arsenału.

TRANSMUTE

Zmienia dany obiekt w inny, np. mając pusty pojemnik na żarcie, możesz zamienić go w coś innego. Co może powstać z takiej mutacji, to już inna sprawa – w większości przypadków będzie to żarcie, ale możesz mieć farta i z igły zrobić widły...

REPAIR

Coś Ci się zepsuło? Użyj tego gadżetu!

WATERPROOF

Bardzo przydatny gadżet. Pozwala przez okrągłe 3 minutki łazić po wodzie bez żadnych uszczerbków dla twego arsenału.

■ Sandey

JAK GRAĆ

AMIGA ★ PC ★ ST

PLAN 9



[illegible] ta [illegible] Takie [illegible] lu- [illegible] efektami [illegible] tworzona [illegible] już [illegible] też tak [illegible] filmu [illegible] Tak [illegible] jest w [illegible] ter [illegible]

Sam film, [illegible] ten [illegible] co [illegible] miał [illegible] finansowe nie [illegible]

[illegible] w trakcie [illegible] Wszystko trzeba było [illegible] nowa. [illegible] to [illegible] nie [illegible] Mimo [illegible] film w [illegible] znalazł się [illegible] Jest [illegible] irlandzki [illegible] Szef [illegible] John [illegible] musiał [illegible]

[illegible] filmem [illegible] to [illegible] z [illegible] Wos, że są [illegible] w [illegible] ten [illegible] Świat [illegible] bohatera [illegible] w [illegible] na [illegible] wdać [illegible] w [illegible] stawowa [illegible]

[illegible] masz [illegible] w [illegible] to [illegible] filmu. [illegible]

[illegible] mnie [illegible] że [illegible] zau- [illegible]

[illegible] Plan 9 From Outer Space [illegible] w [illegible] PC [illegible] w [illegible] w grze [illegible]

1. Wyjdź z [illegible] (HUB [illegible]).

2. W środku [illegible] Potem [illegible]

3. Wróć [illegible] studia [illegible] do [illegible] a [illegible]

4. [illegible] HIGHGATE [illegible] to adres cmentarza.

5. [illegible] teraz na dół [illegible] rem. [illegible] go, [illegible] na [illegible] taxi. [illegible] wiózł [illegible] na [illegible]

6. [illegible] do [illegible]

7. [illegible] taksówki [illegible] wy [illegible]

8. W [illegible] razem [illegible] – i weź ze [illegible] Beli [illegible]

9. [redacted] głowę [redacted]

10. [redacted] z [redacted] taksówki i [redacted] winda [redacted]

13. [redacted] a [redacted] klu- [redacted]

14. [redacted] do [redacted] bilet [redacted]

15. [redacted] na [redacted] ze [redacted] a [redacted] patę [redacted] sobie [redacted]

16. [redacted] do [redacted] jest na [redacted] to [redacted] w [redacted] na [redacted] w [redacted] numer [redacted] ten numer [redacted]

17. [redacted] Jeśli [redacted] na czwarte [redacted] rowi.

18. [redacted] z [redacted] na [redacted] J. HARRIS. [redacted] w nim [redacted] a [redacted] w nim [redacted] filmu. [redacted]

19. [redacted] do taksówki i [redacted] na [redacted] Pani w [redacted] bilet i [redacted] w [redacted] z [redacted] z [redacted] i [redacted] jego [redacted] numerem [redacted] a [redacted] numer [redacted] właśnie [redacted] ją a [redacted] teraz [redacted] na [redacted] WITH PILOT ID).

24. [redacted] na [redacted] a z [redacted] filmu.

25. [redacted] teraz [redacted] kilku [redacted] Na [redacted] to i tak [redacted]

26. W [redacted] rumu [redacted] zostawi [redacted] Weź ją [redacted] a [redacted] na [redacted] a [redacted] ATHSHEED [redacted]

27. [redacted] W [redacted] Wyjdź do [redacted] i [redacted] na [redacted]

28. [redacted] na [redacted] do [redacted], zostaw [redacted] Idź [redacted] czwartą [redacted] filmu.

29. [redacted] do studia [redacted] a [redacted] do [redacted] z [redacted] k [redacted] a [redacted] na lotnisko.

30. [redacted] lot do Australii.

31. [redacted] jej „HI THERE, [redacted] lubi [redacted] ona [redacted] HIPPY [redacted] facetami.

32. [redacted] do [redacted] B [redacted] SITE. [redacted] Wróć na [redacted] poleć [redacted] Australii. [redacted] HIPPY [redacted] filmu.

33. Idź [redacted] most (BRIDGE) i [redacted] z [redacted] i [redacted] balonu na [redacted] BA [redacted] W ten [redacted] na [redacted]

34. [redacted] i [redacted] automa- [redacted] MOVIE [redacted] z nim.

35. Wróć na lotnisko i [redacted] nu. [redacted] do [redacted] słownika. [redacted]

36. [redacted] INSTITUTE.

37. [redacted] tam [redacted] z [redacted] do [redacted]

38. [redacted]

39. [redacted] ją [redacted] w [redacted] filmu i [redacted]

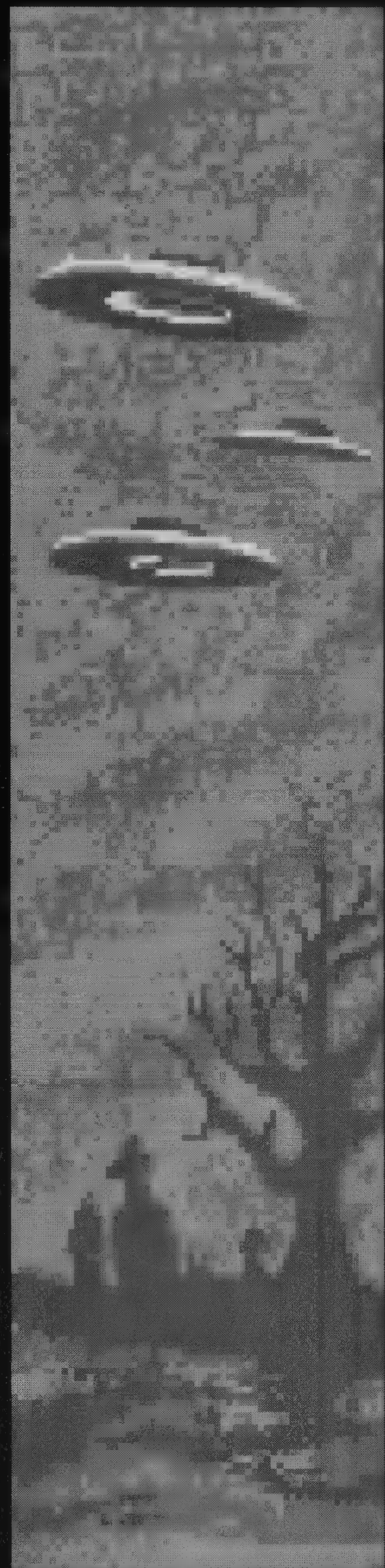
40. [redacted]

41. Idź [redacted] na [redacted] i idź [redacted]

42. [redacted] w [redacted]

I to już [redacted] w [redacted]

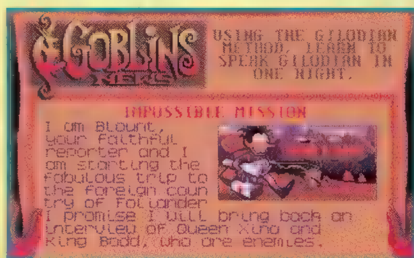
■ Jan [redacted]



Goblins 3



No i doczekaliśmy się! Po znakomitej pierwszej części gry, dzięki której sympatyczne, fantastyczne stworki zyskały osobowość pełnoprawnych członków komputerowego światka. Przypomnę, że w pierwszym programie z tego cyklu nasi bohaterowie – trzy Gobliny miały za zadanie odzyskać figurkę voo doo. Jest ona w posiadaniu złego czarnoksiężnika i ten nikczemnik dzięki niej dręczy króla Goblinów zadając mu wciąż okrutne tortury, np. łaskocze go po nosie, wbija szpilę itp. No cóż zadanie nie jest łatwe, gdyż nasi bohaterowie muszą przebyć szczęśliwie, bodaj 23 plansze. W każdej z nich muszą wykonać różne zadania logiczne. Gra jest tak pomyślana, że aby szczęśliwie przejść dany etap gry, nasze Gobliny muszą ze sobą ściśle współpracować i najlepiej, jak potrafią, wykorzystać swoje indywidualne umiejętności. Jeśli chodzi o grafikę, to ma ona charakter komiksowy i stoi na wysokim poziomie. Jednak największą zaletą tego programu, jak i wszystkich następnych, jest doskonały humor. Gra jest naprawdę wspaniała i jeśli jej jeszcze nie znacie, to serdecznie Wam ją polecam.



Nie minął rok, a już pojawiła się gra firmowana przez ten sam zespół programistów tj. Coctel Vision. Nosi ona tytuł „Gobliins 2" i jest ona kontynuacją przygód naszych dobrych znajomych. Jednak mimo pozornych podobieństw, autorzy nie poszli na łatwiznę i nie zrobili czegoś w rodzaju data discu z nowymi planszami. Owszem grafika i sposób obsługi programu pozostała bez zmian w stosunku do pierwszej części, lecz resztę poddano gruntownym zmianom.

Tym razem sterujesz tylko dwoma ludzikami – Fingusem i Winklem. Potrzebuje ich król Angoulafre, którego syn został porwany przez latającego potwora. Była to sprawka niejakiego Amoniaka, odwiecznego wroga króla Goblinów. Nasi nieustraszeni bohaterowie mają więc do wykonania niezwykle trudne zadanie. Za pomocą odrobiny magii przenoszą się do niewielkiej osady w pobliże siedziby Amoniaka i teraz zaczyna się gra.

O ile pierwsza część gry była stosunkowo prosta, a same zadania logiczne, to w przypadku „Gobliins 2" sprawy mają się zupełnie inaczej. Akcja jest dużo bardziej rozbudowana i trochę chaotyczna. Autorzy najwyraźniej przedobrzyli. Zagadki są nielogiczne, a odnalezienie właściwego rozwiązania często zależy od zwykłego przypadku, a nie zaplanowanych działań. Całość jest niespójna, nadmiernie rozbudowana i trochę nudnawa. Dopiero dysponując dokładną instrukcją postępowania (taką, jak zamieszczona w nr. 1/93 (9) „Computer Studio") możesz nacieszyć się świetną grafiką i komicznymi sytuacjami, których nie brakuje w grze.

„Goblins 3", który jest gwiazdkowym prezentem od Coctel Vision dla sympatyków tych śmiesznych stworków. Tym razem autorzy wrócili z dalekiej podróży, wyciągnęli właściwe wnioski z krytyki jaką zebrali za poprzednią grę z tego cyklu. „Goblins 3" to jest to! Znów mamy tu do czynienia z prostymi i logicznymi zadaniami, a akcja nie nudzi. Wszystko okraszone jest świetną grafiką i doskonałym humorem, aż chce się grać! Znowu nastąpiła zmiana w obsadzie głównych ról i oczywiście w legendzie, która wyjaśnia w jaki sposób znalazłeś się w momencie rozpoczęcia gry. Tym razem bohaterem jest Blount, początkujący dziennikarz miejscowej gazety „Goblin News".

Królowa Xina i Król Bodd's są skłóceni od pokoleń o klejnot Świata i knują wciąż nowe intrygi. Takich sensacji oczekują właśnie czytelnicy „Goblin News" więc nasz niestrudzony reporter wyrusza w daleką podróż, aby zdać relację z dalekiego kraju, „a co przeżył i co widział" program wszystko Wam opowie.

Jak już wspomniałem bohaterem gry jest tym razem tylko jeden Goblin, ale za to na różnych etapach gry towarzyszą mu inne stworki. Podobnie więc, jak w poprzednich częściach gry występują elementy współpracy kilku postaci. Musicie o tym pamiętać przystępując do gry. Poza tym, nasz Goblin potrafi w trakcie zabawy przyjmować inną postać. Raz jest wilkołakiem, innym razem karzełkiem, a bywa i tak, że wyrastają mu skrzydełka i potrafi latać jak ptak! Całość gry sprawia dobre wrażenie i skrzy się doskonałym humorem. Zabawa jest więc murowana, a grę można polecić wszystkim bez względu na wiek i zainteresowania.

PIERWSZE KROKI

Swoją długą i urozmaiconą podróż rozpoczynasz na starym statku. Zasady sterowania pozostały nie zmienione. Aby nasz bohater doszedł do jakiegoś miejsca trzeba je po pro-



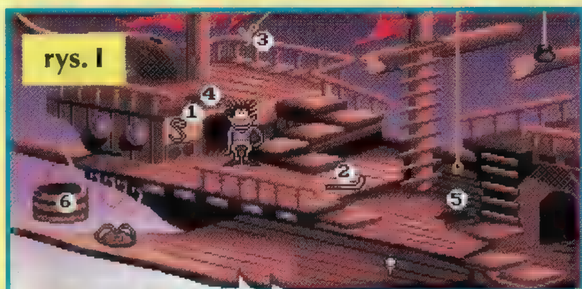


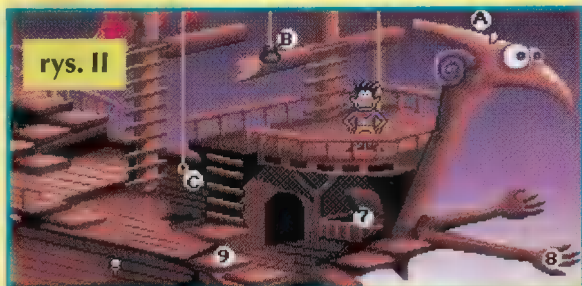
stu wskazać strzałką i kliknąć. Inventory, czyli stan posiadania wywołujesz wciskając prawy klawisz myszki. Możesz wtedy wybrać stamtąd jakiś przedmiot i użyć go najeżdżając „zmienioną" strzałką (prawy klawisz myszy) i klikając w wybranym miejscu. Proste?

W pierwszej scenie, na statku musisz wykonać następujące czynności. Najpierw wciskając prawy klawisz myszki, wywołaj „inventory" i weź monetę. Czy widzisz ten haczyk (rys. I, „1") przykręcony do drewnianej ściany nadbudówki statku? Podejdź do niego i odkręć śrubkę za pomocą posiadanej monety. Gdy haczyk spadnie, weź go. Twój Goblin wywinie koziołka z radości, ale nie zapominaj, że to dopiero początek.

Teraz weź kij golfowy (rys. I, „2"), a następnie rozwiąż supeł (rys. I, „3") na linie przymocowanej do barierki. Walnij kijem w garnek, który opuści się w dół na innej linie. W ten sposób zyskasz nowego przyjaciela–wspólnika, przynajmniej na kilka następnych etapów. Jest to dziwaczny stworek imieniem Chump. Zanim jednak zaskarbisz sobie jego wdzięczność musisz uwolnić go z dziury (rys. I, „4") w której utkwił spadając z góry.

Ze skrzyni (rys. II, „7") stojącej po prawej, weź pieprz i przepychacz. Teraz za pomocą tego „urządzenia" możesz już wyciągnąć Chumpa. Wkrótce już będziesz musiał poprosić go o pomoc. Pójdź na dziób statku i wejdź na jedną z wystających rąk (rys. II, „8"). Teraz niech Chum stanie na małej płytce (rys. II, „9") wystającej z pokładu i zacznie podskakiwać. Goblin wyskoczy wtedy w górę i z głowy wieńczącej dziób statku zabierze ząb (rys. II, „A"). Przyda się! Zejdź na dół i powieś hak na linie (rys. II, „C"). Tymczasem Chump musi podnieść odważnik (rys. II, „B") zawieszony na drugim końcu liny. W ten sposób wydobędziecie z dziury parasolkę. Teraz Blound zabiera parasolkę zaczepia ją o wiadro (rys. I, „6") wiszące przy burcie. Musi włożyć parasolkę w otwór po lewej stronie wiadra. Sam włazi do środka, odcina linę zdobytym zębem i... leci w dół.



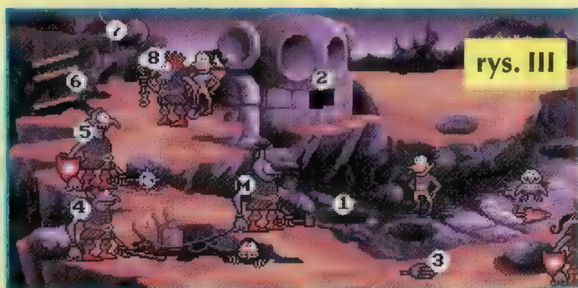


Tak oto znalazłeś się w drugiej planszy gry.

Znajduje się tutaj kilku zbrojnych oraz jedna „zbrojna", która od razu wpadła Ci w oko. Nie czas jednak na amory. Do roboty stary, do roboty!

Podnieś parosolkę i użyj jej na jednej z dziur (rys. III, „1"). Podfruniesz do góry na kamienną podstawkę. Włóż głowę do dziury (rys. III, „2"). Potem zeskocz na dół i wchodź do góry po prawej. Tam wal kijem golfowym w łeb pierwszego (rys. IV, „1"), a potem drugiego okutego w żelazo (rys. IV, „2"). Niestety z następnymi nie pójdzie już tak łatwo, więc trzeba będzie ruszyć głową. Posuwając się w dół, podejdź do następnego (rys. IV, „3"), daj mu pieniążek, a potem walnij go kijem. Kolej na następnego (rys. IV, „6"). Najpierw podnieś ciasteczko („c"), wrzuć je do hełmu i zetrzyj je na proszek. Weź okruchy i idź do kamienia (rys. IV, „4"). Stań na nim, a wyskoczysz, jak z trampoliny i wylądujesz na następnym kamieniu (rys. IV, „5"). Wsyp teraz okruchy za kołnierz rycerza. Ten zacznie się drapać, a Ty bezceremonialnie walnij go kijem. Masz go z głowy.

Podnieś tarczę i pieczątkę. Tarczę zawieś na drzewku rosnącym obok. Podnieś metalową rączkę (rys. III, „3"). Tą rączką przywitaj się z rycerzem (rys. III, „M"), który trzyma młotek. Gdy ten zagapi się na to dziwo, to wiesz chyba, co masz robić? No, na co czekasz? Wal kijem w łeb i następny delikwent z głowy. Podejdź do gościa u dołu ekranu (rys. III, „4"). Wejdź na kamień za nim i nasyp na faceta trochę pieprzu. Takiej terapi wstrząsowej nikt nie zniesie obojętnie. Jak było do przewidzenia, facet zacznie kichać, a Ty – wiadomo. Wiadomo? Nie tym razem. Możesz sobie odpocząć, bo gość bez Twojej pomocy, sam wpadnie do przepaści. Zostanie po nim... drewniany kij. Podnieś go, a także metalową rączkę. Czas załatwić następnego – tego z maczugą (rys. III, „5"). Teraz jednak nie obejdzie się bez pomocy Twego wiernego druha – Chumpa. Musi on pokazać swój wspaniały jęzor rycerzowi, ale okazuje się, że ten osiłek też ma niezły ozór, więc nie omieszka go pokazać. Właśnie o to chodziło. Złap go za jęzor i pociągnij, jakby był z gumy. To powinno wystarczyć. Weź kij i użyj go jako szczebelka w





drabince (rys. III, „6") u góry, po lewej stronie ekranu. Dzięki temu będziesz mógł wejść na skalną półkę i zrzucić kamień („7") na głowę kolejnemu rycerzowi („8"). Żeby jednak to się udało, to wcześniej Chump musi do niego podbiec i starym zwyczajem, pokazać mu jęzor. Rycerz ze zdziwienia (że taki ładny, czy co?), wyciągnie szyję niczym żyrafa. To wystarczy, żeby Blount mógł „poczęstować" go kamieniem. Został, a właściwie, została jedna. Jest to strażniczka klucza, która tak się wystraszy, że zgubi klucz i w nogi. Łap klucz i za nią... tak znajdziesz się w trzeciej części gry. Brrr, jak ciemno, co robić?

Niestety, na to pytanie nie udzielę Ci już odpowiedzi. Cały urok tej gry polega na tym, aby samemu znajdować właściwe rozwiązania. Gra nie jest wcale trudna, trzeba tylko troszkę pomyśleć.

Jeśli jednak chcielibyście, aby ten opis był kontynuowany, piszcie do nas. W przypadku dużego zainteresowania grą, obiecujemy, że przedstawimy całe rozwiązanie, krok po kroku. Uwaga! Miłośników Goblinów zapraszamy także do oglądania programu „Klub Domowego Komputera" (pr. I TVP, co drugi wtorek), tworzony przy współpracy naszej redakcji. Będziecie mogli tam obejrzeć „na żywo" perypetie Goblina dziennikarza.

■ **Patrycja**

LISTA PRZEBOJÓW

Najlepiej sprzedające się programy na PC w W. Brytanii:

IBM PC

1. FLIGHT SIMULATOR v. 5.0
2. ELITE 2
3. PRIVATEER
4. STREET FIGHTER 2
5. KASPAROV'S GAMBIT
6. PRIVATEER: SPEECH PACK
7. ZOOL
8. X–WING
9. JURASSIC PARK
10. SENSIBLE SOCCER 92/93
11. DAY OF THE TENTACLE
12. LINKS 386 PRO
13. CHAMPIONSHIP MANAGER '93
14. PREMIER MANAGER
15. X–WING: IMPERIAL PURSUIT
16. LINKS: THE BELFRY
17. SHATTERED LANDS
18. FIELDS OF GLORY
19. SYNDICATE
20. SIMON THE SORCERER

Przeglądając powyższe zestawienie należy mieć na względzie fakt, że na pozycję zajmowaną przez poszczególną grę mają wpływ jeszcze inne czynniki niż tylko jej atrakcyjność. O decyzji kupna gry decyduje przede wszystkim cena, kampania reklamowa, prestiż firmy, a nawet opakowanie [illegible]. Gdybyśmy z tej dwudziestki wytypowali piątkę najwyżej ocenianych gier przez zespół redakcyjny angielskiego pisma PC Format, gdzie oceniana była [illegible] wartość gry, to zestawienie wyglądałoby [illegible] tak:

1. DAY OF THE TENTACLE – absolutnie rewelacyjna gra przygodowa firmy LucasArts. Jest to kontynuacja jednego z pierwszych wielkich przebojów tej firmy, a mianowicie „Maniac Mansion". Perfekcyjny, komiksowa grafika, [illegible] i dowcipna fabuła, wiele nowatorskich pomysłów, stawia „Day of the Tentacles" w rzędzie najlepszych gier przygodowych, jakie dotychczas zrealizowano. Akcja dzieje się w trzech różnych okresach czasu, a odpowiedzialny jesteś za poczynania trzech przyjaciół, którzy muszą położyć kres działaniom szalonego Purpurowego Macka.

Gra w pełni zasługuje na wysoką ocenę PC Formatu – 91%. Przypomnę, że dokładne rozwiązanie gry zamieściliśmy w „Computer Studio" nr [illegible]. Podkreślam słowo dokładne, gdyż w jednym z konkurencyjnych magazynów komputerowych instrukcja do tej gry była mówiąc krótko [illegible].

2. SYNDICATE – myślę, że ten program nie wymaga [illegible]. Świetna gierka firmy Bullfrog z doskonałą grafiką 3D i ekstra efektami dźwiękowymi, ma szanse aby stać się przebojem wszech czasów. Elementy strategii zepchnięto na margines, a wyeksponowano elementy zręcznościowe, a mówiąc konkretniej strzelaninę. Akcja rozgrywa się w przyszłości, w skorumpowanym i okrutnym świecie. Do wykonania masz 50 misji, a już zapowiedziano dysk misyjny z kolejnymi zadaniami. Jeśli jesteś zainteresowany tą gierką, to odsyłamy Cię do „Computer Studio" nr 7/93, gdzie znajdziesz szczegółowy opis.

3. ZOOL – rewelacyjna platformówka firmy Gremlin. Opisywaliśmy ją dokładnie w poprzednim wydaniu „Gier Komputerowych" (1/93), więc nie ma sensu poświęcać jej więcej miejsca. Anglicy wycenili ją na 86% (tak jak „Syndicate"), a jest to bardzo wysoka ocena.

4. FLIGHT SIMULATOR v. 5 – symulator legenda. Opracowany przez firmę Microsoft jest najlepszym przykładem, jaką ewolucję przeszły symulatory lotnicze od chwili ich powstania. Najnowsza wersja charakteryzuje się rewelacyjną grafiką. Jednak wszystkich [illegible] symulacji lotu muszę ostrzec, że bez instrukcji nie polatasz. Ocena 80% w pełni oddaje wartość tego [illegible] programu.

5. SENSIBLE SOCCER 92/93 – jak nazwa wskazuje jest to [illegible] symulacja piłki nożnej. Więcej informacji o tej grze znajdziesz w tym numerze „Gier Komputerowych". Otrzymał on ocenę 80%.

Idąc dalej stwierdzamy, że gra „Elite 2" oceniona została zaledwie na 51%, a „Street Fighter" na 28%! Tymczasem zajęły one w zestawieniu najlepiej sprzedających się gier odpowiednio 2 i 4 pozycję. Coś tu nie gra!

AMIGA

1. SUPERFROG
2. SOCCER KID
3. SENSIBLE SOCCER
4. THE LEGEND OF KYRANDIA
5. DESERT STRIKE
6. BODY BLOWS
7. FLASHBACK
8. LEGENDS OF VALOUR
9. HIRED GUNS
10. SPACE HULK

CO SŁYCHAĆ W C-64

Wbrew złośliwym [illegible] „żyje" i ma się dość dobrze.

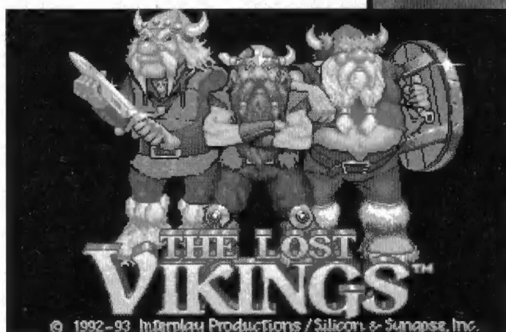
Naszą listę zawdzięczamy „Vermeer'owi" – bywalcy giełdy komputerowej na Grzybowskiej wiedzą chyba o kogo chodzi.

HITY NA C-64

1. MAYHEM IN MONSTERLAND
2. STREET FIGHTER 2
3. ALIEN 3
4. SLEEPWALKER
5. ELVIRA 2
6. LETHAL BOMBS
7. SHARDS
8. NOBBY THE AARTVARK
9. MINE FIELDS
10. LIVERPOOL

The Lost Vikings





W poprzednim numerze rozpoczęliśmy opisywać przygody dzielnych Wikingów: Olafa, Erika, Baleoga. Jak zapewne pamiętacie, wpakowali się oni w niezłą kabałę. Któregoś ranka, jak zwykle wyruszyli na polowanie i... No właśnie i co? A to, że nasi bohaterowie zostali uprowadzeni przez UFO, czyli jakbyśmy to powiedzieli po polsku, niezidentyfikowany obiekt latający.

W tym momencie przystępujesz do gry, a Twoim zadaniem jest doprowadzić naszych bohaterów do rodzinnej wioski, a nie jest to wcale łatwe. Jeśli nie czytałeś pierwszej części opisu zamieszczonego w „GRACH KOMPUTEROWYCH" nr 1/93, to przypominamy klawisze pomocne w grze:

P – wyjście z levelu
X – wyjście z gry
S – pobieranie informacji w trakcie gry (przy znakach zapytania), wciskanie przycisków i przełączników, pompowanie powietrza
E – wykorzystanie wcześniej zebranych rzeczy, czyli kluczy, bomb, jedzenia, itp.
TAB (klawisz z dwiema strzałkami) – zamiana zebranych wcześniej rzeczy
D – Baleog strzela z łuku, Eryk w czasie biegu rozbija głową mur
HELP i **DEL** – zmiana Wikinga.

Każdy z naszych bohaterów dysponuje innymi umiejętnościami i przed przystąpieniem do gry warto je poznać. Tak oto: Olaf najlepiej posługuje się tarczą, Baleog doskonale strzela z łuku i posługuje się mieczem, natomiast Erik jest najlepszym biegaczem.

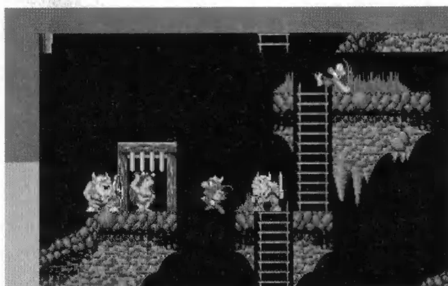
Kody do następnych poziomów:
level 11 – VLCN
level 12 – QCKS
level 13 – PHR0
level 14 – C1R0
level 15 – SPKS
level 16 – JMNN
level 17 – TTRS
level 18 – JLLY
level 19 – PLNG
level 20 – BTRY

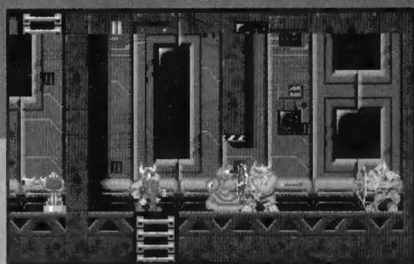
LEVEL 11

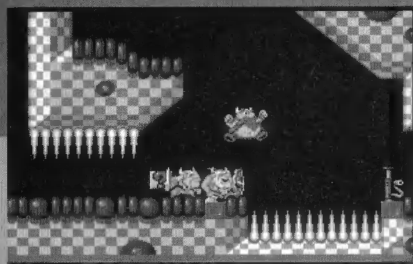
Olafem (Wiking z tarczą) idź w prawo i przyblokuj tarczą ogniste kule. Teraz Erikiem (biegaczem) dojdź do Olafa i rozbij głową („D") maszynę wyrzucającą ogniste kule, a Baleogiem zabij prehistorycznego człowieka. Olafem weź czerwony klucz i wejdź na górę po drabinie. Przyblokuj ponownie ogniste kule, a pozostałymi Wikingami dołącz do Olafa i wejdź po drabinie na górę. Idź w prawo, aż dojdziesz do drabiny, po której wejdź na górę. Do tego miejsca niech dołączy Olaf. Wejdź nim po drugiej drabinie i przyblokuj prehistorycznego człowieka, a Baleogiem zabij go. Teraz Olafem idź w prawo (tarcza nad głową) i skocz tak, aby znaleźć się koło czerwonego zamka, który należy otworzyć. Spowoduje to, że gorąca lawa zapadnie się pod ziemię. Zeskocz Olafem w miejsce gdzie była lawa i idź w prawo. Zejdź po drabinie i do tego miejsca ściągnij pozostałych Wikingów. Zeskocz Olafem w dół, przyblokuj prehistorycznego człowieka, a Baleogiem zabij go. Wsiądź Olafem do bańki mydlanej i wjedź na górę. Idź w lewo, pchnij kamień, który blokuje przejście i zejdź po drabinie. Do tego miejsca doprowadź pozostałych Wikingów i podejdź do drzwi czasu.

LEVEL 12

Baleogiem idź w prawo, wejdź po palmie na górę i strzelaj do kokosów po









drugiej stronie ruchomych piasków. Kokosy utworzą most. Zeskocz z palmy na most i idź w prawo. Zabij napotkanego skorpiona. Kiedy dojdziesz do ruchomych piasków, wejdź na palmę i strzelaj do kokosów. Do tego miejsca doprowadź Olafa, zeskocz z palmy na kokosy, przyblokuj strzały skorpiona, a Baleogiem zabij go z łuku. Teraz Baleogiem wejdź na palmę i strzelaj do następnych kokosów. Erikiem dołącz do Wikingów, przy okazji wchodź na palmy i zbieraj ukryte rzeczy. Po zabraniu czerwonego klucza otwórz zamek. Baleogiem zabij wojownika egipskiego. Idź w prawo wszystkimi Wikingami i zatrzymaj się przy złotym zamku. Wejdź po drabinie Baleogiem i zabij dwóch wojowników. Olafem dołącz do Baleoga, zepchnij kamień i przyblokuj ogniste kule. Teraz Erikiem dojdź do Olafa, przeskocz na drugą półkę i zabierz klucz. W ten sam sposób wróć do Olafa. Zejdź na dół,



otwórz zamek i doprowadź do „EXIT" trzech Wikingów.

LEVEL 13

Olafem idź w lewo, stań przy murze, a Erikiem rozbij głową mur („D"). Baleogiem zabij wojownika i idź w lewo. Strzel z dużej odległości do czerwonego przycisku i zeskocz na dół. Do tego miejsca sprowadź pozostałych Wikingów. Olafem zeskocz na dół i przyblokuj ogniste kule, a Baleogiem idź w prawo i zabij dwóch napotkanych egipskich wojowników. Teraz dojdź trzema Wikingami do czerwonego przycisku i naciśnij „S". Zeskocz Olafem na dół i przyblokuj wojownika, a Baleogiem zabij go. Erikiem dołącz do pozostałych Wikingów i idź w lewo. Przeskocz na drugą półkę, a Baleogiem strzel w czerwony przycisk. Erykiem jak najszybciej przeskocz na następną półkę, podejdź do dźwigni i naciśnij „S". Teraz pozostałymi Wikingami dołącz do Erika. Baleogiem zejdź po drabinie i zabij trzech wojowników. Olafem dołącz do Baleoga i idź w prawo. Przyblokuj strzały skorpiona, a Baleogiem zabij go. Olafem idź dalej w prawo i przyblokuj ogniste kule, natomiast pozostałymi Wikingami wejdź po drabinie i dojdź do „EXIT".

LEVEL 14

Olafem zeskocz na półkę niżej, gdzie znajduje się dźwignia. Zmień jej położenie przez naciśnięcie „S", a Baleogiem strzel do czerwonego przycisku. Erykiem idź w prawo, dojdź do dźwigni i naciśnij „S". Teraz wjedź windą na górę i idź w lewo (uważaj na spadające kamienie). Wejdź po drabinie. Biegnij w lewo, rozbij głową mur i weź klucz. Dojdź do windy i zjedź na sam dół. Teraz zejdź po drabinie, otwórz zamek i podejdź do pierwszej dźwigni. Naciśnij „S". To samo wykonaj z ostatnią dźwignią, podejdź do czerwonego przycisku i naciśnij „S". Baleogiem dojdź do Erika, zejdź po drabinie i zabij wojownika. Olafem zeskocz na dół i idź w lewo, znowu zeskocz, a przy samej ziemi naciśnij „fire" (uważaj, aby nie trafiła w Ciebie żadna kropla, w innym przypadku zginiesz na miejscu). Idź w prawo i dołącz do Erika pozostałymi dwoma Wikingami. Dojdź do „EXIT".

LEVEL 15

Baleogiem strzel z łuku („D") do czerwonego przycisku. Idź w lewo, aż dojdziesz do końca półki. Zatrzymaj się i do tego miejsca doprowadź pozostałych Wikingów. Erikiem wskocz na półkę wyżej, a z niej na klocek, z którego od razu wskocz na półkę, na której stałeś. Baleogiem strzel do łańcucha i kiedy klocek opadnie na ziemię, możesz zeskoczyć na dół. Idź w prawo. Zejdź po drabinie do dołu i zabij wojownika. Do tego miejsca sprowadź pozostałych Wikingów- Erikiem rozbij głową mur i zejdź po drabinie trzema Wikingami. Erikiem biegnij w lewą stronę i rozbij mur. Natomiast Baleogiem zabij wojownika, a potem wejdź nim po drabinie i zabij następnego wojownika. Idź w prawo. Dojdziesz do przycisku – teraz naciskaj „S", aż uzyskasz na obrazku dwa węże (dwa zygzaki). Idź w lewo i tu, przez naciskanie przycisku uzyskaj wagę. Olafem dojdź do Baleoga i wejdź po drabinie na górę. Tarczę miej nad głową i idź w prawo. Przy pomocy przycisku uzyskaj symbol kobiety i mężczyzny, po czym idź w lewo i tu otrzymaj żuka. Teraz zejdź na sam dół, naciśnij przycisk i dojdź do „EXIT" wszystkimi Wikingami.

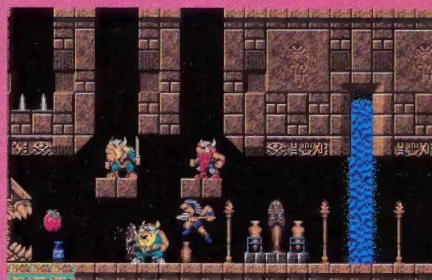
LEVEL 16

Erikiem idź w prawo, podskocz i zabierz bombę, cofnij się do drabiny i zejdź do połowy. Kiedy zobaczysz pod sobą mumię, zrzuć bombę („E"). Olafem idź w prawo, przyblokuj węża, a Baleogiem zabij go. Erikiem dołącz do Wikingów i rozbij głową mur („D"). Teraz podejdź do windy, zeskocz pod nią, zabierz klucz i wyskocz z powrotem (jeśli spóźnisz się chociażby o sekundę, to zostaniesz zgnieciony przez windę). Wjedź windą na górę (uważaj na kolce) i idź w prawo. Baleogiem dołącz do Erika. Otwórz zamek kluczem, a Baleogiem zabij mumię mieczem. Idź w prawo i kiedy napotkasz drugą mumię zabij ją. Biegnij teraz Erikiem w prawo, rozbij głową mur, a Baleogiem zabij następną mumię. Skacz teraz z półki na półkę, aż dojdziesz do bomby. Ściągnij tu Erika i weź bombę. Olafem cofnij się do drabiny i zejdź na dół (tarcza nad głową). Skacz teraz z drabiny na drabinę (uważaj na spadające krople) i wchodź zawsze do samej góry. Kiedy zobaczysz niebieski klucz, zabierz go. Skacz teraz dalej, aż dolecisz na drugą stronę. Otwórz zamek kluczem i zacznij wchodzić po drabinie. Poczekaj, aż mumia pójdzie w lewo i przyblokuj ją. Erikiem zrzuć bombę na półkę niżej i kiedy zabijesz mumię, dołącz dwoma Wikingami do Olafa. Baleogiem zabij mumię i trzema Wikingami zejdź po drabinie na dół. Dojdź do „EXIT".



LEVEL 17

Baleogiem idź w prawo, zabij wojownika i wejdź na górę po drabinie. Tu zabij drugiego wojownika i idź w lewo. Wejdź po drabinie i wskocz na kręcący się kamień i zeskocz z niego po drugiej stronie. Do tego miejsca doprowadź pozostałych Wikingów, Olafem wejdź po drabinie i wskocz do windy. Tarczę miej nad głową i zeskocz w lewo, kiedy zobaczysz dziurę w murze. Spadając



powoli zabierz klucz i energicznym ruchem skieruj go w stronę czerwonego przycisku – naciśnij „S". Baleogiem wskocz do windy i wjedź na górę (uważaj na samej górze są szpikulce). Idź w prawo, zabij dwóch wojowników i dojdź do drugiej windy. Do tego miejsca doprowadź pozostałych Wikingów. Olafem otwórz zamek i trzema Wikingami zjedź na dół. Baleogiem zabij mumię i wejdź po drabinie, tu zabij dwie mumie. Ponownie wejdź na górę i zabij dwie mumie. Do tego miejsca doprowadź Erika, weź nim klucz i trzema Wikingami wejdź do windy. Wjedź na samą górę, Erikiem otwórz zamek i wejdź po drabinie. Kiedy będziesz już na samym szczycie, zeskocz w lewo i tak się poruszaj, aby żaden kamień Cię nie przygniótł. Kiedy kamienie przestaną spadać, idź w lewo. Zepchnij kamień i cofnij się do Wikingów. Zejdź teraz Baleogiem po drabinie i idź do końca w lewo. Napotkanego wojownika zabij. Pozostałymi Wikingami również idź w lewo, a dojdziesz do drzwi czasu.



LEVEL 18

Olafem idź w prawo (tarcza nad głową). Przyblokuj pierwszy i ostatni zgniatacz, a resztę Wikingów przeprowadź pod osłoną Olafa. Teraz Olafem stań pod niebieskim wentylatorem. Erikiem wskocz na tarczę, a z niej do wentylatora – zabierz stamtąd wybuchową strzałkę. Olafem podejdź do drugiego wentylatora, a Erikiem powtórz tę samą czynność co poprzednio i zabierz bombę. Baleogiem strzel do czerwonego przycisku. Idź trzema Wikingami w prawo i kiedy dojdziesz do drabiny, zejdź na dół. Podejdź Olafem pod wysuwający się pręt. Erikiem wskocz na tarczę, z niej na pręt, a później na półkę wyżej. Kiedy zobaczysz ruszającą się piłę, użyj wybuchowej strzałki. Wskocz na półkę wyżej i naciśnij czerwony przycisk. Wskocz teraz do wentylatora i idź do góry, a później w lewo. Zabierz ognistą strzałę i wróć do Wikingów. Podejdź do Baleoga i oddaj mu strzałę (TAB, „fire" i joystik w bok), a Baleogiem użyj jej („E"). Olafem idź w prawo i zejdź po drabinie na sam dół. Baleogiem i Erikiem dojdź do drabiny i zacznij schodzić. Kiedy zobaczysz wentylator, to wejdź do niego i idź w lewo. Dojdziesz do dwóch pił. Strzałem z łuku zabij je. Baleogiem idź dalej w lewo, a później do góry. Kiedy dojdziesz do rozgałęzienia idź w prawo. Tu zabij strzałem z łuku piłę. Erikiem dojdź do rozgałęzienia, idź w lewo, zabierz wybuchową strzałkę i dojdź do Baleoga. Podejdź do drabiny i zostaw tam bombę. Kiedy nastąpi wybuch i zobaczysz robota użyj wybuchowej strzałki. Zejdź po drabinie na dół i dojdź do czerwonego klucza, który należy zabrać. Baleogiem i Erikiem dojdź do Olafa. Baleogiem strzel do czerwonego przycisku i idź w lewo. Przejdź ruchomą podłogę i zgniatacze. Do tego miejsca doprowadź pozostałych Wikingów. Erikiem otwórz zamek i dojdź do „EXIT".

LEVEL 19

Wejdź Erikiem do dźwigu i naciśnij „S". Magnes przesuń do końca w prawo i naciśnij „fire". To spowoduje, że metalowy klocek przyczepi się do magnesu. Teraz klocek ustaw tak, aby spadł na dźwignię zamontowaną na ziemi (aby klocek spadł naciśnij „fire"). Baleogiem idź w prawo, wejdź po żółtej rurze na górę i zabierz wybuchową strzałkę. Zejdź na dół i dojdź do drugiego dźwigu. Wsiądź do niego („S"). Do tego miejsca doprowadź Olafa (tarcza nad głową). Magnes przesuń w lewo i naciśnij „fire". Kiedy do magnesu przyczepi się Olaf, ustaw go nad czerwonym przyciskiem. Poruszasz się Olafem. Naciśnij „fire" i jak się zbliżysz do pola siłowego, naciśnij „fire" oraz „S". Ściągnij Olafa do Baleoga i zeskocz na dół. Do tego miejsca doprowadź Erika. Baleogiem stań na huśtawce, a Erikiem wskocz z drugiej strony, Baleogiem odbijaj się od sprężyn i dostań się na samą



górę. Kiedy zobaczysz piłę oraz latającego robota, użyj wybuchowej strzałki. Pozostałymi Wikingami dołącz do Baleoga. Erikiem wsiądź do dźwigu („S") i Olafa przewieź na drugą stronę za pomocą magnesu. Tarczę miej nadal nad głową i lotem szybowcowym, omijając szpikulce dostań się na sam dół. Idź teraz do przycisku i naciśnij go („S"). To spowoduje wyłączenie pola siłowego. Pozostałymi Wikingami dojdź do „EXIT".

LEVEL 20

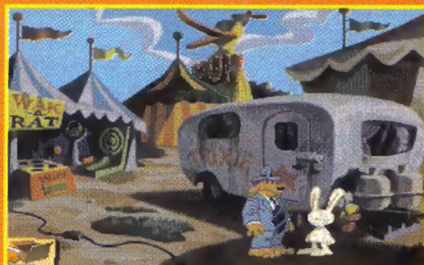
Wsiądź do windy trzema Wikingami. Jedź na dół. Kiedy zobaczysz wentylator, idź w prawo Olafem i przyblokuj robota. Baleogiem dołącz do Olafa i idź dalej w prawo. Wejdź do drugiego wentylatora i idź dalej. Kiedy dojdziesz do piły, zniszcz ją, zabierz ognistą strzałę i naciśnij („E"). Wróć do Olafa i zabij robota z łuku. Olafem idź w prawo i dojdź do robota. Przyblokuj go, a Baleogiem zabij go. Olafem idź dalej w lewo i zabierz narzędzia. Po czym wróć obydwoma Wikingami do windy. Erykiem zjedź windą na sam dół i idź do końca w lewo (uważaj na wysuwające się piły). Zabierz drut i wróć do windy. Wjedź o poziom wyżej i idź w lewo. Zostaw drut w środkowym okienku maszyny („E"). Olafem i Baleogiem wjedź na samą górę windą. Baleogiem idź w prawo, wejdź na poruszający się metal i z łuku zastrzel latającego robota. Odwróć się w drugą



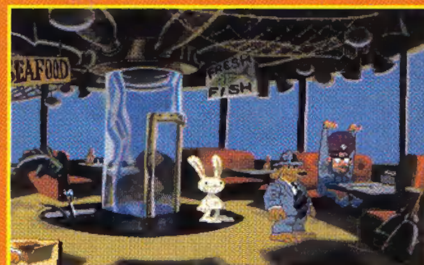
stronę i strzelaj w trzy czerwone rurki. Kiedy je zniszczysz, idź w prawo. Zabij piłę, weź fiolkę z kwasem, po czym wróć do windy. Olafem idź w lewo, wejdź na kręcący się metal, a kiedy dostaniesz się na drugą stronę, lotem szybowcowym przeleć nad szpikulcami (tarcza nad głową). Teraz wciśnij czerwony przycisk i podejdź do maszyny. Wrzuć do niej narzędzia („E"), a otrzymasz w zamian metalowy klocek. Dojdź teraz do Baleoga i windą zjedź o poziom niżej. Włóż do maszyny fiolkę z kwasem i metalowy klocek, otrzymasz za to dwie baterie, które należy wsadzić do maszyny stojącej blisko „EXIT". Teraz trzema Wikingami dojdź do wyjścia.

c.d.n.

■ Marek Węglowski i Michał Bakuliński









SAM & MAX

HIT the ROAD

Firma LucasArts po ogromnym sukcesie „Maniaka" postanowiła pójść za ciosem i stworzyła grę „SAM & MAX" o podobnej komiksowej grafice. Jak widać LucasArts nie zasypuje gruszek w popiele. Szata graficzna tego cudeńka praktycznie niczym nie różni się od „Mansiona". Ta sama owalna grafika, ta nieskończona ilość kolorów oraz doskonałe dopracowanie poszczególnych elementów sprawiają naprawdę niesamowite wrażenie. Fabuła gry „SAM & MAX" to przygody policjanta oraz jego wiernego przyjaciela. Jest to krótko mówiąc gra o charakterze detektywistycznym, oczywiście nie w pełnym tego słowa znaczeniu. Do jej ukończenia nie jest potrzebna jakaś rozległa wiedza policyjna, jak choćby w przypadku „Sherlocka Holmesa". Tak więc Ci, którzy nie mają głowy do zagadek kryminalnych nie powinni się załamywać. W grze wcielasz się w postać (a raczej w postacie) dwóch przyjaciół, którzy mają za zadanie udowodnić morderstwo popełnione przez jedną z najpopularniejszych gwiazd muzyki rockowej. Ta gwiazda to Conroy Bumpus. Ale ten rzezimieszek nie działa w pojedynkę, na krok nie rusza się bez swego ochroniarza. Jego goryl to tępy typek z zadziwiająco niskim ilorazem inteligencji. Jak już powiedziałem, Twoim celem jest udowodnienie przestępstwa owemu Conroyowi. Nie jest to zadanie łatwe. Będziesz musiał wykazać się wielką pomysłowością i sprytem, aby dopiąć celu. Na swej drodze napotkasz wiele przeszkód, które musisz pokonać, aby sprawiedliwości stało się zadość. Często będziesz musiał dać dowód na potwierdzenie starego przysłowia, że „przyjaciół poznaje się w biedzie". Przyjdzie Ci ratować MAXA (to Twój kumpel) z niemałych tarapatów w jakie wpakuje się ten urwis. Podczas gry poruszasz się SAMEM, psem – policjantem lub MAXEM, jego partnerem.

Zabawę zaczynasz w komisariacie. Do swojej dyspozycji masz tylko zdezelowany policyjny wóz oraz własny rozum, z którego będziesz często musiał korzystać. W swojej walce o sprawiedliwość często będziesz natrafiać na dziwnych ludzi oraz skomplikowane sytuacje, z których wydostanie się bez szwanku będzie nie lada problemem.

Kluczem do rozwiązania zagadki jest odnalezienie człekopodobnego stwora o imieniu Bruno de Sasquatch, pieszczotliwie zwany Bruno BigFoot (ze względu na swoje wielkie stopy). Posiada on ponoć pewne dokumenty obciążające Conroya. Jednak gdzie może się ukrywać ta małpa? Oto jest pytanie. Dla ułatwienia podam parę dobrych rad na początek.

- Wychodząc z biura bądź bardzo ostrożny gdyż może Cię trafić zabłąkana kula,
- Kawałek papieru, wyjęty przez MAXA z małego kotka wałęsającego się koło komisariatu, może posłużyć za bilet do wesołego miasteczka,
- zaczarowanym kluczem możesz w dużym stopniu naruszyć stabilność ryby, która posłuży Ci jako środek transportu,
- intymne ciemności panujące w tunelu miłości można rozjaśnić przy pomocy latarki,
- jak się później okaże, MAX doskonale nadaje się do zrobienia zwarcia w układzie elektrycznym, co dalej pozwoli na.....

Niestety dalej musicie radzić sobie sami.

Warto by wspomnieć o nowych zmianach dotyczących systemu sterowania. Stare komendy jak np: Move, Use, Talk, Pick up, Walk, Open zostały zastąpione ikonami! Czyżby LucasArts zaczęła naśladować Sierrę, chyba nie. Być może jest to tylko eksperyment bazujący na sukcesie tego światowego giganta. Prawdę mówiąc, nie wygląda to za dobrze. Miejmy nadzieję, że Lucas pozostanie przy starym systemie. „Sam & Max" zajmuje na twardzielu 16MB miejsca, co nie jest wcale dużo biorąc pod uwagę tę grafikę oraz wspaniałe tło muzyczne.

Gra obsługuje wszystkie najpopularniejsze karty dźwiękowe (Ad lib, Sound Blaster, Roland). Oczywiście niezbędna jest karta VGA oraz dość szybki komputer (Pentium ostatecznie może być). Gorąco polecam ją wszystkim miłośnikom przygodówek, gdyż świetna grafika, wspaniała muzyka oraz śmieszne sytuacje, w których na pewno nie raz się znajdziemy sprawią, że ta gra na długo pozostanie w naszej pamięci.

■ **Adam**





